大众软件

Popsoft

1998

10

(总第39期)

笑看狂徒—狂徒小组访谈录

闲话汉化—兼谈产品与技术（上）

魔法门VI—天堂之合

极品飞车3

《沙丘2000》建筑及武器大揭密

编辑部报告

编辑同志:

您好。我是贵刊的众多读者之一，在今年第9月刊中看到关于1999年贵刊的征订情况，不知道两种螃蟹指的是什么，还有是不是改成半月刊?

最近收到一堆这样的信……关于两种螃蟹的问题……“我们发现了两种螃蟹，非常好”这是本刊美编的创意，他们认为用两只螃蟹来展示我们要做的一些事情， 非常之有趣味性。的确，画面上有很可爱的两只螃蟹，一只是半月刊，一只是双 CD，而且价格不贵……哈哈。

半月刊、双 CD，高频度高密集度的信息传播，把信息更快更好地传递到读者手上，这就是我们在 8 月刊 CD 上提到的重要举措。有读者担心杂志内容是否会稀释，也有读者担心价格是否会变高到无法承受，这些我们都考虑到了。

关于杂志的内容，朋友们尽可以放心，我们将会有一些改革措施出台，编辑部在半年前就陆续增加了人手，力求把明年的杂志做得更好看，更实用。在价格上，杂志的零售价由 6.5 元调至 5 元，页码也略有缩减初步定为 88 页黑白 12 个彩页。出版日期为每月的 1 日和 16 日，全年共 24 期，光盘增为双 CD，价格不变！零售价仍然维持在 19 元。明年本刊的发行局改为河北廊坊邮电局，所以邮发代号也变了，请读者在邮局订阅时注意:**杂志**订阅的**邮发代号为 18-107**，**光盘**订阅的**邮发代号为 18-108**。

本月的另一件大事是万众瞩目的**“第三届大众软件奖”结果颁布！特奖号码“74286”**，奖品为价值 15 000 元的高配置 PC，据悉芯片是 Pentium II 350，还有Voodoo2 、DVD等超炫配置！！！快快查看自己手头的奖券，是不是中了？其它奖项请参看本期 53 页。

国产游戏是本刊近半年来时刻关注的题材，一封读者来信引发一场讨论:我们是否继续支持国产游戏？国产游戏需不需要支持？请关注这个行业的读者朋友们来信来 E-mail 切磋探讨，我们欢迎各种观点。详情参见本期读编往来栏目。

有读者来信问起我们制作的《电脑美术作品制作与欣赏》和《1998TOP100 电脑游戏精选》为何迟迟不见面世，事实上这 2 本书虽然久经拖期，业已在 8 月中旬投放全国市场，如果未能购买到，可向当地书摊和读者服务部查询，也可到北京读者服务总部邮购。

1999年《大众软件》半月刊

每月1日、16日发行，全年24期，每期88页黑白、12页彩页。

零售价:5.00 元　**邮发代号:18-107**

1999年《大众软件CD》光盘

每月1日发行，全年12期，每期双CD。

零售价:19.00 元　**邮发代号:18-108**

发行:河北省廊坊市邮电局

订阅:全国各地邮局

《大众软件》读者服务部（免收邮费）

邮购地址:北京市和平门邮局3056信箱

邮政编码:100051

电话:(010) 67150881（发行部）

(010) 65266244（读者服务部）

(010) 67024050（邮购中心）



10

大众软件

(总第39期)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:林菁　刘贫和(常务)　高庆生
主　　编:孙月湘
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎　王刚
美术编辑:邹屹　宋爱军
封面设计:周元昀
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:北京报刊发行局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:82-726(月刊)　82-727(光盘)
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-206、207
光盘组电话:(010)67150982(4、5)-208
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话:(010)67024050
传　　真:(010)67150983
E-mail:popsoft@netchina.com.cn
出版日期:1998年10月1日
订 阅 价:人民币6.00元
零 售 价:人民币6.50元
港币16.10元
美元6.4元

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

软盘要目
(总第39期)

看攻略:《三国志VI》

新手教程:坐论蓝波<上>

和电子女友来个约会吧!

宫崎峻的《风之谷》

光盘要目
(总第16期)

BMPLOOK 1.0

Screen Saver Maker 1.0

Timer Cheater 5.10

FILEKILLER 1.0

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

攻关秘技

TOP TEN

《大众软件》杂志社出品

上期要目
硅谷往昔(一)

网上围棋好去处

龙剑客II

生死之间II

大富翁4

下期要目
新款IDE硬盘简介

美化Windows 98

美少女梦工场——梦幻妖精

机甲指挥官

铁血联盟2

紧急征稿!
各位玩家,本刊《游戏畅谈》栏目特征集稿件。欢迎大家对《魔法门VI》畅所欲言,内容不限,或褒?或贬?均请多多捧场。来信请注明《游戏畅谈》栏目收。

本刊特约作者
庞大智 佘一兵 赵效民

侯 毅 陆 强 罗 曜

陈 雷 李 靖 赫 闻

蔡 旋 任 良

本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂

金山重组，联想注资

8月12日，国内著名的计算机企业联想集团和以WPS等产品享誉国内的金山软件公司在京联合宣布:联想集团注资金山软件公司，成为新金山最大的股东，新金山因此成为联想集团成员企业，同时对组织结构作出重大调整。金山软件公司重组后，联想集团高级副总裁杨元庆出任公司董事长，求伯君担任公司总裁，雷军出任公司总经理。金山市场估价3000万美金，联想集团以现金和商誉方式注资金山900万美金（其中现金450万美金），从而持有30%股权，为单一最大股东，余下的70%由金山原股东(包括金山管理层及原独立投资人)持有。新公司将主要面向办公软件、工具软件、娱乐教育软件等方面进行开发，尤其注重发展Internet 相关软件产品。市场方面将从原来的单一面向零售市场转向零售、OEM、行业大客户并举的策略。



从《幸福之家》上市，到和用友的战略联盟，到向金山注资，联想近期和一系列软件厂商进行不同方式的合作表明联想正在步入软件市场。软硬件两大行业厂商的结合具有十分重要的历史意义。

······················本刊记者

中科多媒体“499升级”

中科多媒体公司作为MGA图形加速卡独家代理，于8月15日至9月15日举办“499升级”活动。中科多媒体公司承诺，此次活动期间凡购买中文原包的MGA-G100显卡的用户，在10月份只需加499元人民币，即可升级到MGA-G200。中科多媒体公司多年以来，以高性能的产品，完善的售后服务，在消费者心目中树立了良好的形象。公司始终以合理的价位来满足工薪阶层人士的需求，今后仍将贯彻此指导思想，开拓更为广阔的市场，推出更多有益活动。

······················本刊记者

微软公司举办“'98微软技术暨应用方案博览会”

微软公司于8月10日至18日在北京中国大饭店及中国国际贸易中心举办了“'98微软技术暨应用方案博览会”(Tech ·Ed&Solution Fair '98)。通过此次大会，微软向用户提供了最新的系统及平台技术进展与发展方向和在国内外方案合作伙伴所提供的基于微软系统及平台产品的企业信息化解决方案的资料。

Tech ·Ed是微软公司面向广大IT专业人员、应用开发人员、微软业务合作伙伴和广大企业客户而举办的年度技术教育活动，本次会议是继1994、1996和1997年之后微软公司在中国举办的第四次Tech ·Ed活动。在这次会议上，来自微软公司的十余位技术专家(其中包括来自微软美国总部的技术专家)以及经过专门培训的专业技术人员将向参加者讲授有关的技术课程。Solution Fair 则全面展示了微软平台产品及技术的最新进展和应用方案合作伙伴面向企业客户的各种解决方案。

······················本刊记者

智翔电脑进军大陆、怡海电子代理

8月25日，智翔电脑股份有限公司(Lantech)和北京怡海维通电子技术有限责任公司(Electronic Resources China Limited)在京签约，怡海电子将代理智翔电脑的网络、不间断电源和监控软件的系列产品。智翔创立于1986年，是台湾有能力同时研发、制造和生产网络及不间断电源系统的少数厂商之一，目前产品外销比重高达八成，以美国及欧洲为主要市场。今年智翔将进一步加速网络和不间断电源在中国大陆市场拓展的计划，以建立完整的供销、配货支持及维修体系。智翔将利用怡海强大的分销渠道及诱人的经销商招募计划为智翔产品进军大陆铺平道路。智翔将采用高品质、高规格、中价位的行销策略，提高市场占有率。智翔亦将主动介人使用者市场，以提高原厂技术支持及售后服务，并给予完整的技术咨询，而且将不定期举办研讨会及训练课程，并希望籍此销售策略的执行来刺激商场、活跃市场、引导用户。

······················本刊记者

电脑病毒猖狂流行

最近电脑病毒又有了技术上的“发展”。CIH是一个能破坏电脑硬件的病毒，最近在Internet 上被广泛传播，公安部已为此发出了专门通告。这种病毒主要在Windows 9X环境下传染，旧有的反病毒软硬件均无法防护和消除它。这种病毒只感染PE模式的执行文件，感染后的文件长度和日期均不改变，而且执行并无异常，唯独以Winzip制作的自解压或安装文件无法再使用。该病毒的1.2、1.3、1.4版分别在4月26日、6月26日和每月26日发作，能攻击电脑硬件，破坏Flash BIOS 里的资料和硬盘上数据，造成电脑无法启动。就算BIOS有防病毒功

能，它也能将硬盘的分区表信息清除。最近新升级的瑞星杀毒软件9.0、KV300 W+和行天98均能查杀这种病毒，不过由于它能感染Windows的系统文件，所以最好在纯DOS下使用。“末日来临”(Nightfall)是又一款二维变形病毒，而且变形能力极强。它只感染EXE和COM，使其字节数增长4500至6000左右，经常造成死机。目前KV300 W+版已能成功查杀这种病毒。

……………………本刊记者

Ubi Soft和ChinaByte 建立战略合作伙伴关系

近日，来自法国的知名游戏软件制作和发行公司Ubi Soft 和国内颇负盛名的中文在线服务提供商ChinaByte在ChinaByte 北京总部签订了长期合作协议。该协议使双方成为真正的战略合作伙伴。ChinaByte 的“游戏天堂”频道被 Ubi Soft 指定为“Ubi Soft 游戏产品指定优先发布中文网站”，Ubi Soft 不但会在“游戏天堂”中发布最新游戏的介绍、演示版和独家刊载攻略指南等内容，还将通过这一频道随时把公司和业界新闻传递给用户。ChinaByte 将有权最先测试由Ubi Soft 提供的最新游戏演示版，并把Ubi Soft 独家提供的每年一度的E3大展的消息带给大家。Ubi Soft 和ChinaByte 的网站还将提供相互链接的功能，对游戏感兴趣的用户可以方便地在两者之间访问，获取更多的信息。鉴于网上游戏功能的日臻完善，双方将共同探讨在网上实现在线游戏和在线销售等功能，力争早日把全中文的在线游戏带给国内的玩家。

Ubi Soft 是一家来自法国的独资电脑娱乐软件公司，其中国总部设在上海，目前公司拥有员工170余。ChinaByte 是国内优秀的中文在线信息服务提供商，其IT新闻、CSEEK 中文搜索引擎、世界杯中文站点、免费E-mail信箱、网络学院、游戏天堂及网上招聘等服务及栏目都得到了广大网上中文用户的喜爱。

……………………本刊记者

微软与日本电器厂商结盟发展Windows CE

虽然不久前包括摩托罗拉(MOTOROLA)、诺基亚(NOKIA)和爱立信(ERICSSON)在内的众多著名移动通信厂商组成了联盟来共同对抗Windows CE(一种便携版的Windows)。但最近微软取得了重大的成功，日本两大电器厂商都与微软签署了共同开发Windows CE产品的协议，这可以说是微软推广Windows CE努力的结果。这两大巨头分别是日本最大的电气公司日立(HITACHI)和全球最大的消费类电器厂商松下(Matsushita-Panasonic)。后者的有关负责人更是亲自来到微软位于西雅图的总部签署合作备忘录，并与比尔·盖茨亲切会谈。双方将合作开发数字化技术和与之相关的产品，其中主要的就是基于Windows CE的便携装置。由于有了这两家重量级公司的加盟，将使Windows CE在“掌上装置”中的地位更为稳固。

……………………北京 赵效民

Windows 98隐含问题

就在微软对外宣称已经卖出超过一百万套Windows 98之际，包括Dell等大厂在内的电脑供应商警告使用者，不要使用Windows 98中的Windows 98 Update 这项会自动连线到微软网站更新驱动程序的功能，因为Windows 98可能无法正确判断使用者的电脑需要哪一种驱动程序。而且微软已经事先声明，如果用了这项功能而造成电脑出问题，微软一概不负任何责任。然而微软通令各大电脑厂商不得在自己的网站上警告使用者在升级Windows 98的时候可能会有问题，并且不得建议使用者最好等到Windows 98的修补程序发行后再升级。各大电脑厂商马上删除了所有相关文字。

在面对众多使用者抱怨Windows 98问题重重的情况下，原本微软打算马上推出包含加强多媒体功能以及修补众多臭虫的Service Pack 1 测试版。不过微软为了强调Windows 98根本就没有什么问题，决定延迟推出Service Pack 1 的时间，这样才能证明Windows 98根本不需要什么修正。

……………………本刊记者

“科技育英工程”向西藏自治区捐献电脑和科技杂志

8月31日，北京市科协、北京市科委和《少年电世界》杂志社共同在北京科技活动中心举办了“科技育英工程”——向西藏自治区捐献电脑和科技杂志仪式。虽然在我国东部发达地区电脑已经十分普及，但在中西部欠发达地区，还有5000多万人为解决温饱问而努力。为了更好的普及电脑知识，北京市科协、北京市科委和《少年电世界》杂志社坚决贯彻中共中央、市政府的决定，把支援西藏工作提到了极其重要的位置，并积极响应“科技育英工程”活动，向西藏自治区捐赠41台电脑和500册《少年电世界》杂志，以改善那里青少年学习科学知识的条件。

……………………本刊记者

电子艺界收购Westwood

8月17日，电子艺界花了1亿2250万美元买下了Virgin Interactive 旗下许多关键性的游戏资产，包括Virgin旗下正在制作的游戏、知名的游戏制作室Westwood Studios 和其它几个工作室。Virgin几乎把所有与游戏相关

的资产卖掉了，只留下该公司一些旧游戏的经销权、欧洲的发行渠道和位于美国的办公室。电子艺界买下Westwood的消息发布当天，它在华尔街的股票一路飙涨到51.75美元，整整上升了3.06美元。目前电子艺界在游戏业界的营收位居第二，仅次于旗下拥有Blizzard和Sierra的Cendant，这次收购后无疑将改变这种形式。整个交易于九月底前完成，虽然电子艺界表示尽量不干涉Westwood正在开发的游戏与发售日期，不过却没有提及Virgin的工作室或第三厂商是否会获得同样的待遇。

…………………………南京 摩恩网络

MicroProse遭Hasbro并购

连年亏损的MicroProse 去年与GT Interactive合并失败后仍四处寻找买主解决该公司的财务问题，现在终于有了成果。孩之宝(Hasbro)刚刚宣布以每股6美元的代价并购了MicroProse，总共付出了高达7000万美元的代价。整个并购于九月正式完成。如此一来MicroProse 获得了所需的资金来继续开发产品，Hasbro也如其所愿买下了许多经典游戏如Civilization和Falcon 4.0以及整个欧洲市场的渠道。

MicroProse 才宣布今年第一季的亏损高达780万美元，对于买主的需求已是燃眉在即。而Hasbro前阵子以600万美元买下了曾开发过Frogger 和Monopoly的Avalon Hill，充分展现了进军游戏界的企图。Hasbro和MicroProse 目前对于这个并购计划所造成的影响并没有发表任何声明，不过该公司的发言人却表示将发行的Klingon Honor Guard、European Air War和Falcon 4.0等都不会受到并购的影响。并购对双方而言都是利多于弊，而对整个游戏工业也会有正面的影响。

…………………………南京 摩恩网络

Cendant 准备放弃家用软件市场

虽然游戏发行公司Cendant的营收高居全美各大游戏公司之冠，不过由于财务方面的问题，迫使该公司考虑将旗下的消费软件部门求售。Cendant财务方面的恶化已经迫使总裁Walter Forbes 和近一半的高层人士下台，因此不得不出售旗下的知名软件部门如Sierra On-Line、Blizzard Entertainment、Davidson & Associates 和Knowledge Adventure 等。

该公司表示截至现在还没有任何有兴趣的买主。分析家估计所有单位的价值大约会在10亿美元到15亿美元左右，较1996年CUC并购Sierra 和Davidson & Associates 所花的22亿美元低上许多。1997年12月CUC才与HFS合并成立了目前的Cendant。事实上这些价格还算是保守的估计，因为光是Blizzard的许多知名游戏如StarCraft、Diablo和WarCraft系列早已是其它厂商眼里价值连城的金矿，而Sierra 的众多名作系列也都是卖座的保证。何况Sierra 旗下的许多工作室如Impressions、Papyrus、Dynamix、Berkeley Systems、Synergistic 等，以及在幼教软件市场发展的Knowledge Adventure 都有着不错的成绩。

至于这个消息对于一些开发中的游戏如Diablo Ⅱ、Half-Life等有何影响，目前还没有定论，不过根据Cendant的说法，由于这是高层方面的变动，对于游戏应该不会有什么影响。

…………………………南京 摩恩网络

Interplay成立新的RPG部门

在最近一次美国威斯康星州的密尔瓦基市所举行的Gen Con会议上，Interplay宣布该公司刚成立一个名为Black Isle Studios 的新部门，专注于RPG游戏的开发，包括Fallout 2在内。Black Isle Studios 是在发表该小组第一款角色扮演游戏Fallout后正式成立的，目前手边有好几款游戏正在进行开发，预计要在今年完成的有Baldur's Gate、Fallout 2和Mordor Ⅱ等。

目前Black Isle Studios 由Feargus Urquhart领军，Urquhart已经整整在Interplay待了7年，所参与过的游戏高达15款，包括Fallout和Fallout 2在内。其它小组里的关键人物包括Guido Henkel和Zeb Cook。Henkel以屡获大奖的《阿卡尼亚传说》(Realms of Arkania)系列在业界颇富盛名。Cook之前任职于TSR，是纸上游戏《龙与地下城第二版规则》的制定者。

…………………………南京 摩恩网络

大众软件8月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
开天辟地	盟军敢死队
超级Photoshop 4.0 制作	风云完全体验版
树人家庭教育系列软件1-4	魔法门Ⅵ
树人家庭教育系列软件5-6	少女魔法师Ⅰ Ⅱ合集
KILL98	银翼杀手(中文版)
VB从入门到精通	世界杯98——决战法兰西
万事无忧	特警雄鹰
瑞得在线屏幕保护大全	飞行军团黄金版
通用三维宝典	铁甲风暴——黑色战线
东方快车98	仙剑奇侠传98柔情篇
随心所欲说英语	星际争霸

综合类	
大众软件CD 1998年第8期	电脑报之PC世界(一)
大众软件CD 1998年第7期	大众软件CD 1998年第5期
电脑报之游戏世界(二)	大众软件CD 1998年第6期
电脑报之PC世界(二)	大众软件CD 1998年第3期
电脑报之游戏世界(一)	大众软件CD 1998年第2期

Intel Mckinley中央处理器

正当人们还将注意力放在被称为P7的Merced的时候，Intel已宣布将于2001年推出名为Mckinley的第8代处理器。与Merced一样，Mckinley也是一颗64位处理器，但其最引人注意的就是将采用0.13微米的铜布线技术（CI, Copper Interconnect），起始主频将定在1GHz，从而使Mckinley至少具有2倍于Merced的性能。IBM于去年10月就使用CMOS CI技术让1GHz的CPU成为可能，而被Compaq收购的DEC最近也与三星合作，准备开发用CI技术制造的1.2GHz Alpha处理器（代号Alpha 21364），明年即将推出750MHz的样品。这些产品都对想在CPU世界全面争雄的Intel构成了强大的压力，为此Intel也加入了这一领域。目前Intel正在加紧将Xeon向0.18微米制造工艺过渡，并预计明年下半年推出代号为Cascades的700MHz版本。到2000年时Merced将出战高端市场，而当Mckinley出现后Merced则退居中档服务器市场。在目前的计划中，Intel已经将Mckinley的主频定到了2GHz，以确保在新一轮的铜CPU竞争中再度领先。

…………北京　赵效民

Intel Mobile Pentium II 300中央处理器

为加快笔记本电脑从Pentium MMX向Pentium II的过渡。Intel于9月初推出了最新的Mobile Pentium II 300。Mobile Pentium II 300仍然使用66MHz外频，但据称一些准备使用它的电脑厂商准备对主板进行一些改进，配合440BX芯片组使其能运行于100MHz外频。目前，Mobile Pentium II 300每千枚的批发单价大约在630美元左右。然而，为了配合Mobile Pentium II的普及并阻击低价位笔记本电脑的势头，Intel在推出它的同时也对Mobile Pentium II的全线产品进行了价格调整，预计Mobile Pentium II 300到年底时的售价将会降到400美元以下。使用Mobile Pentium II 300的笔记本电脑几乎与其一同上市，其中以东芝最新的Protege 7000与TECRA 8000系列最为瞩目，其它还包括IBM的ThinkPad 770系列和来自Compaq、HP、NEC和Dell等公司的产品。

…………北京　赵效民

Creative Graphics Blaster Riva TNT显示卡

Creative在使用Voodoo2芯片的3D加速卡获得不错的成绩后，又发表了一款使用了Riva系列里最新的TNT芯片的加速卡Graphics Blaster Riva TNT。这张卡配备了16 MB的SDRAM，将同时推出PCI与AGP 2X的版本。该卡在2D方面的显示解析度将高达惊人的1900×1200，而在3D加速性能上也增加了许多特色，包括32-bit Color Rendering和24-bit的Z缓冲区等等。此外Riva TNT芯片的3D引擎可以在单一周期内进行两次图素运算，并提供如Single-pass Trilinear、Anisotropic Texture Filtering和Bump Mapping等多重贴图效果，同时兼顾了运算效能和画面品质。



…………南京　摩思网络

Diamond Viper V550显示卡

在Creative的Graphics Blaster Riva TNT发表后，Diamond也不甘示弱地发表了使用nVIDIA新开发Riva TNT芯片的3D加速卡Viper V550。Viper V550除了使用128-bit的Riva TNT芯片外，一样配备了16 MB的显存，因此在3D加速方面除了提供在单一周期内进行两次图素运算和Single-pass多重贴图功能外，也可以在24-bit的情况下显示高达1920×1200的分辨率，并提供每秒2亿5千万的点运算和32-bit下强化过的双重图素传输。此外Viper V550也具备了硬件多边形组织引擎，全画面的Anti-aliasing、Anisotropic Filtering、24位的Z缓冲区、8位的Stencil、凹凸贴图处理、MPEG-1解压缩和电视端子输出装置等。此外这块卡可搭配Diamond最新的DTV 2000电视选台/影像捕捉多媒体升级套件，或者是配合软件的DVD播放技术来播放DVD。

…………南京　摩思网络

WinFast 3D S320显示卡

WinFast 3D S320采用新一代nVIDIA Riva TNT 3D图形加速芯片，通过单周期可完成多重贴图的特异功能，内建三角设定运算引擎可降低CPU与AGP Bus的负载并提高整体系统运行效能。它采用16MB SDRAM或SGRAM，支持带有PAL和NTSC的Macrovision 7.1的电视输出。这块显示卡可全面提升Windows 98及Windows NT 5.0平台上的3D效能。

…………北京　赵效民

WinFast 3D S3500 ZX显示卡

图形加速卡制造商丽台科技推出了128-bit的3D图

形加速卡WinFast 3D S3500ZX，它采用nVIDIA Riva 128 ZX图形加速芯片，除了承接上一代nVIDIA Riva 128的优点外，更支持AGP 2X，将显存提高至8MB SGRAM，使3D游戏所需大量3D贴图运算因内存空间加大而得以充分发挥流畅的3D加速性能与细致的3D贴图效果。Win Fast 3D S3500ZX提供128-bit输入/输出信号，内建贴图快取显存和三角设定运算引擎，使用高达250MHz的RAMDAC，支持1920×1200的16位色和1600×1200的32位色。在电视输出方面，它支持PAL和NTSC双系统电视输出功能。丽台科技中国区总代理致荣信息已开始在国内同步销售Win Fast 3D S3500 ZX图形加速卡。

…………………本刊记者

Matrox Millenium G200 SE显示卡

为了满足那些大型CAD或平面精细绘图用户的需要，最近Matrox在原有Millenium G200的基础上推出了其加强版SE。Millenium G200 SE最大的改进在于RAMDAC的频率，从原来的250MHz猛提到了现在的320MHz！这使其在正常的屏幕刷新频率下可支持最高2048×1536的分辨率，实在是惊人。虽然Matrox的驱动程序的素质是众所周知的，但这次Matrox为了适应新的改进，再次完善了驱动程序并修正了一些微小的错误。不过，要想找一款能与之“门当户对”的显示器还真不容易。

…………………北京 赵效民

Creative Sound Blaster Live！声卡

创新公司于8月17日在北京召开新产品发布会，由创新科技主席兼首席执行官沈望博先生亲自发布了使用EMU10K1芯片的新一代声卡Sound Blaster Live!。这块声卡专门为环境音效（Environmental Audio）设计，游戏开发人员可以使用符合DirectX的环境音效功能扩展集（EAX，Environmental Audio Extensions）加入各种互动式环境音效的功能。运用这种技术，声卡将能模拟不同空间大小、不同位置、不同距离的音效，制作更好的临场效果。除此之外，这块声卡和以前的声霸卡相比还将提供256复音、数字I/O输出/输入、多音箱输出、100dB信噪比等新的性能和大量可媲美专业录音室的音效软件。另外创新还宣布将提供创新PCI系列声卡的EAX驱动程序，包括Sound Blaster PCI 64、Creative Ensoniq Audio PCI和Sound Blaster PCI 128等。目前已宣布支持EAX技术的游戏有《虚幻》(Unreal)、《模拟城市3000》(Sim City 3000)、《神秘岛II》(Myst II)等。

…………………本刊记者

Aureal Semiconductor Vortex 2音效芯片

Aureal Semiconductor公司的A3D是一种音频环绕技术，使用它即使只有两只音箱也能营造出逼真的环绕效果，因此它也成了美国国家航空航天局(NASA)所采用的音频技术之一。在被Diamond收购后不久，Aureal就宣布准备推出全新的Vortex 2音效处理芯片。Vortex 2严格按PC98标准设计，综合效能将是上一代Vortex的两倍，除了完全支持自己的A3D 2.0标准外，更可同时处理320种音响，也就是说具有320个复音的能力（其中64个为硬件生成，256个由软件生成）。看来，在A3D、DirectSound 3D和创新刚推出的EAX之间又将有一场激烈的PC音频API争夺战。不过API并不光是一个芯片就能解决的，需要硬件、软件和开发平台的配合，特别是软件生产商的支持，众多游戏软件开发者将是它们的决定者。

…………………北京 赵效民

三星64MB Rambus DRAM内存

Windows 98的面市终于让DRAM厂商感到压力大减，因为这个食量更大的OS将需要更多的内存。目前在国际市场上，64MB DRAM已经出现供不应求的局面。韩国的三星公司则趁此大力开发了Rambus DRAM，并于近期开始向Intel、Dell、Compaq等公司提供测试样品。Rambus是首先研制该种内存的公司名，这种内存可在一秒钟内处理相当于128 000张报纸的数据，比现今流行的SDRAM快10倍。三星的样品以0.23微米工艺制造，初期的生产量为10万片/天。三星表示，最晚到明年中旬就会全力生产这种最新的内存，届时将日产30多万片。不过，除了一些PC厂商自用外，现在还没有厂商向散件市场提供支持Rambus DRAM的主板，因此它距在DIY市场上真正流行的日子还有较长的时间。

…………………北京 赵效民

现代128MB SDRAM芯片

现代电子称他们已经开发出了世界上最快的128MB SDRAM芯片，并已经投入样品生产。根据该公司的说法，这种通过0.21微米工艺生产的新型芯片将使数据处理速度达到150MHz，数据访问速度将是16纳秒。该芯片的批量产品将在10月开始，届时现代公司将每月制造一百万个芯片，定价在60美元左右。

…………………南京 摩恩网络

索尼DDU-220E 5倍速DVD-ROM

索尼正式向市场发布了其最新的5倍速DVD-ROM（数据传输速率6750Kb/秒），型号为DDU-220E。在使

用CD-ROM时，DDU-220E相当于32倍速CD-ROM（数据传输速率4800Kb/秒）。DDU-220E外形俭朴，由于采用了新开发的恒定角速度（CAV，Constant Angular Velocity）读取技术，能始终让光盘即使在空闲时也仍然保持一定的最低转速，从而不用在读取时突然加速，这样可以缩短读取反应时间并减少因突然加速而产生的噪音和主轴马达的温度。在实际使用中，DDU-220E的机械运动将十分平静，好于现有的DVD-ROM，但DDU-220E的认盘时间比较长，将近5秒钟。虽然DDU-220E使用ATAPI而不是Ultra ATA界面，但可在Windows 9X中选择以Multi Word DMA Mode 2方式工作。

索尼还表示，当DVD-RAM的规格正式确定后，将给DDU-220E增加读取DVD-RAM的能力，同时还会具有CD-Text功能。DDU-220E预计售价为1400元人民币。

…………………北京　赵效民

Corel Gallery 1 000 000影像图库

8月18日，Corel公司宣布推出Corel Gallery系列剪辑图片和数位影像图库的最新产品Corel Gallery 1 000 000影像图库。Corel Gallery 1 000 000包含超过800 000张网页影像、140 000张向量剪辑图片、60 000张免版权费的照片、全彩指南、字型、音效和影像等，还包括Corel Photo House 2.1、WebSpice Collection剪辑图片库和全新32位影像浏览器与搜寻引擎，可更快捷简便地寻找各个项目。其中Corel Photo House 2.1包含超过30种精修及特别效果，可以随时更新或更改任何影像，能让使用者输入和编辑经扫描的影像和图库内丰富的影像；WebSpice图库更提供导航按钮、箭头、背景、规则和项目符号，以协助网页制作。其建议零售价为129美元。

…………………本刊记者

红色风潮之军棋

由腾图公司制作的《红色风潮之军棋》源于陆战棋，西方叫欧洲军棋。游戏中基本沿用陆战棋规则，为使游戏更具可玩性，对旧有的军棋模式作了一些改动从而充分体现计算机的优势；加入了精彩的战斗画面；单人游戏时采用过关式，各关通过地形、兵种及装备的变化逐步增加游戏难度；在原有陆战棋规则基础上引入了新的规则，如部队可携带和使用多种装备；加入了丰富的地形，如桥、树林、雪地等；支持网络对战。游戏将于近期上市。

…………………本刊记者

西游记

由腾图公司极速（Speed）工作组制作的角色扮演游戏《西游记》以唐僧师徒四人为主人公，讲述了西天取经的路途中故事。游戏《西游记》拮取了小说中最精彩的部分，充分体现了取经路途的艰险和曲折，从唐法师玄奘奉圣命西天取经开始，中间经历收孙悟空、白龙马、猪八戒，战黑风怪、黄风怪，收沙悟静，乌鸡国救国王，三打白骨精，战牛魔王等精采情节。游戏的打斗系统采用了即时战斗的方式，玩家实时控制主角进行攻击和防守，包括确定攻击对象和进攻招数，可谓惊心动魄。游戏将于近期上市。

…………………本刊记者

X档案

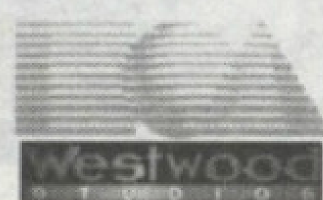
由Fox Interactive开发的7张CD游戏巨作《X档案》（The X-Files）不久将与中国游戏玩家见面。电子艺界将全面代理该部巨作在中国的发行，并且是原版引进。《X档案》的所有情节都来自于Chris Carter创作的小说，并有David Duchovny、Gillian Anderson、Mitch Pileggi、Steven Willianms和其他的职业演员加盟制作。游戏中所采用的虚拟镜头技术提供了多种分支情节，故事的发展可根据您采取的行动和您对其他人的态度而改变。《X档案》游戏让玩家作为地区监察员科瑞基·威尔摩，协助福克斯·穆德和戴纳·斯卡利调查一些并不引人注意的奇异活动。玩家将从那些扑朔迷离的蛛丝马迹中捕捉到线索，采用联邦调查局提供的种类繁多的设备和一些特殊的工具对犯罪现场遗留下来的证物进行仔细甄别，并和证人以及嫌疑人进行详细交谈。

…………………本刊记者

长弓合集

电子艺界日前发表了模拟飞行游戏套餐《长弓合集》（Longbow Antholog），这款合集将包含1996年最佳飞行模拟游戏AH-64D Longbow、1997年最佳飞行模拟游戏Longbow 2和Flash Point Korea扩充资料片，新增的连线功能让玩家连线到简氏专属游戏网络CombatNet与其他的同好协同作战。其中AH-64D Longbow的整个地图范围超过2万平方公里，提供了52个任务；资料片Flash Point Korea则包含超过140个新任务。不过最令人瞩目的还是最新的Longbow 2，不但支持了3Dfx加速卡和网上多人连线功能，而且许多任务编排与飞行的模拟也保持了本系列一惯的优异水准。





…………………南京　摩恩网络

德尔它力量

为题材，玩家可以在游戏中以第一人称视角或第三人称视角方式来完成押送犯人、货物或实施人质的营救等任务。当然，为了迎合目前网络游戏的风行，该游戏同样支持多人联机协同作战，同时Novalogic 也专门为该游戏在自己的NovaWorld战网服务器上架构了专门的对战区，玩家可以在那里选择玩家间相互对抗的死亡模式或协同模式。

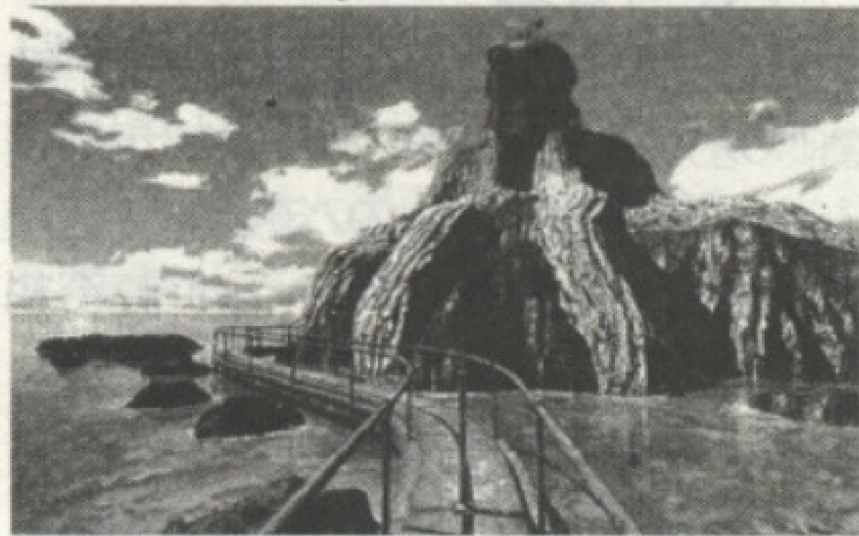
…………………南京 摩恩网络

《星空断层》和《旅人计划III》DVD版

由于关键性元件的降价，DVD-ROM已不如刚推出时高不可攀，目前许多知名厂商所生产的两倍速DVD-ROM与高倍速CD-ROM的差价已经不到3倍，并持续下滑。再加上DVD-ROM能够读取CD的特性，DVD-ROM全面取代CD-ROM只是时间早晚的问题。

至于在游戏应用方面，由于目前的CD-ROM已经符合大部分游戏的需求，只有剧情冗长的冒险游戏才需要较多片数的光碟，加上DVD的成本又比CD高出许多，因此一直到现在才陆续有厂商推出DVD版本的旧游戏，希望能利用DVD大容量的特性来减低玩家更换游戏片的不便，而Red Orb 便是率先投入DVD怀抱的先驱之一。目前该公司宣布即将推出两款应用DVD作为储存媒介的已发行游戏，它们分别是《星空断层》(Riven)和《旅人计划III——时空的遗产》(The Journeyman Project 3: Legacy of Time)。

在《星空断层》中由于善用了DVD 4.7GB的大容量，不但尽数囊括了原先的五片光碟里的四千多张影像、长达三小时的动画和两个多小时的音乐音效外，制作小组更在DVD版本里放置了更高解析度的画面、更精彩的声光效果和独一无二的幕后制作录影。另一款游戏《旅人计划III——时空的遗产》除了容纳原先的四张光碟外，同样也提供了更强化的声光表现和如电影般的高解析度过场动画，整体的容量一举扩充到4GB，企图利用DVD的优势把游戏表现提升到极限。



…………………南京 摩恩网络

罪与罚

由Ritual制作，准备由Activision 发行的3D动作游戏《罪与罚》(Sin)已经可以下载试玩版。虽然试玩版的容量有34MB，但在推出两周之后便创造了30小时内全球有185 000人下载的纪录，可见其品质相当不俗。《罪与罚》的内容主要是让你扮演一名扬善罚恶的陆军上校John R.Blade，为了解开一个名为Dyforsanide 毒品背后的巨大阴谋而与恐怖分子展开斗争。游戏共有6个任务，途中你会遇到多种类型的对手和巧妙的关卡设计。在试玩版中共有两关，主要向玩家展示开发商所引以为豪的16位精细图像。而且《罪与罚》尚未正式发行，其代理发行公司Activision 就和2015游戏制作公司签约让2015着手制作它的任务版。该任务版可望提供13个新关卡，一个全新的独立剧情和新的武器装备、怪物。

…………………北京 赵效民

GP 500世界冠军赛

MicroProse 与Dorna Promocin del Deporte, S.A. 达成协议，正式签下FIM GP 500世界冠军赛的游戏制作权。FIM GP 500世界冠军赛不但是世界上最大也是最富盛名的方程式重型摩托车循环赛。MicroProse 发展部副总裁Derek McLeish 表示签下GP 500的授权将可让该公司发展出电脑上更具公信力的赛车游戏，而GP 500将是游戏里结合真实生活上的统计资料与实际运动项目的重要商标。Dorna Promocin 的市场经理Jordi Pons 也补充藉由授权MicroProse 的游戏开发，被GP 500所吸引的玩家将不再局限于赛车迷，而可能是一些从来没有接触过这类比赛的游戏玩家。这款GP 500的赛车游戏预计将于1999年秋季发售。

…………………南京 摩恩网络

黑暗王朝II

许多人都认为《黑暗王朝》已是2D即时战略游戏的巅峰之作，要想再有发展只有转向3D发展。Activision 日前正式发表了《黑暗王朝II》(Dark Reign II)的相关消息，并表示此续作将会改成3D的方式来表现。由于原制作人已经离职自创新公司，因此本游戏将由Pandemic Studios 接手，不过许多一代的制作成员仍然健在。Activision 表示在纯3D的环境下，玩家除了可以像一般的即时战略游戏一样掌控全局外，甚正可以切换成部队观点来进行布署。一代受到好评的巨集指令不但保留下来，更加以强化来符合多元化的策略运用。《黑暗王朝II》的背景架构在26世纪，可以说是《黑暗王朝》的前篇。玩家将在Freedom Guard-Imperium 战争里勇敢反抗帝国的高压统治并努力争取自由。Activision Studios 副总裁Alan Gershenfeld 表示，在二代里玩家将从3D的全新战场中看到次世代即时战略游戏的表现。在经由3D加速卡的帮助，玩家可以与自己的部队同样处在前线、越过山脉、探勘深谷，甚至烧光隐藏着敌人的森林。本游戏预计将于1999年夏天上市，同时会发行Windows 95/98和NT的版本。

…………………南京 摩恩网络

电脑游戏预定发行表

游戏名称	制作公司	发行公司
1998年10月		
异形智能(Alien Intelligence)	Flatline Studios	Interplay
Alpha Centauri	Firaxis	Firaxis
阿帕奇大破坏(Apache Havoc)	Empire Interactive	Empire Interactive
血祭Ⅱ(Blood Ⅱ)	Monolith Productions	GT Interactive
恺撒大帝Ⅲ(Caesar Ⅲ)	Sierra Studios	Sierra Studios
月之暗面(Dark Side of the Moon)	SouthPeak Interactive	SouthPeak Interactive
统治者(Dominant Species)	Red Storm Entertainment	Red Storm Entertainment
不要碰转盘(Don't Touch That Dial)	Sierra Attractions	Sierra Attractions
魔法师战争(Duel: The Mage Wars)	Virgin Interactive	Virgin Interactive
F16攻击机(F16 Aggressor)	Virgin Interactive	Virgin Interactive
辐射Ⅱ(Fallout 2)	Black Isle Studios	Interplay
火之队(FireTeam)	Multitude	Multitude
狩魔猎人Ⅲ(Gabriel Knight Ⅲ)	Sierra Studios	Sierra Studios
冥界狂想曲(Grim Fandango)	LucasArts	LucasArts
家庭世界(Homeworld)	Sierra Studios	Sierra Studios
联盟危机Ⅱ(Jagged Alliance Ⅱ)	Sirtech Software	Sirtech Software
大地传说Ⅲ(Land of Lore Ⅲ)	Westwood Studios	Westwood Studios
摩托英豪Ⅱ(MotoRacer 2)	Electronic Arts	Electronic Arts
极品飞车Ⅲ(Need for Speed 3)	Electronic Arts	Electronic Arts
比萨之战(Piazza's Strike Zone)	GT Interactive	GT Interactive
Pro Pilot 99	Dynamix	Sierra
愤怒的马格斯(Rage of Mages)	Nival Entertainment	Monolith
红公爵3D(Red Baron 3D)	Dynamix	Sierra
工人物语Ⅲ(Settlers Ⅲ)	Blue Byte	Blue Byte
移动装甲分队(Shogo:Mobile Armor Division)	Monolith	Monolith
模拟城市3000(Sim City 3000)	Maxis	Electronic Arts
星际(Starseige)	Dynamix	Sierra
剑与魔法(Swords and Sorcery)	Virgin Interactive	Virgin Interactive
恐魔之子(Turok 2:Seeds of Evil)	Iguana	Acclaim
起义Ⅱ(Uprising 2)	3DO	3DO
警戒(Vigilance)	SegaSoft	SegaSoft
世界大战(War of the Worlds)	GT Interactive	GT Interactive
1998年11月		
游星(Asteroids)	Activision	Activision
职业篮球99(Basketball Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
疯狂赛车手Ⅱ(Carmageddon 2)	SCI	Interplay
命令与征服Ⅱ(Command & Conquer 2)	Westwood Studios	Westwood Studios
黑暗复仇(Dark Vengeance)	GT Interactive	GT Interactive
捍卫雄鹰4.0(Falcon 4.0)	MicroProse	MicroProse
半死不活(Half-life)	Valve Software	Sierra
毁灭法师Ⅱ(Heretic 2)	Raven Software	Activision
克林贡学院(Klingon Academy)	Interplay	Interplay
米赛亚(Messiah)	Team Ego/Shiny Entertainment	Interplay
云斯顿赛车Ⅲ(NASCAR Racing 3)	Sierra Sports	Sierra Sports
奇异世界(Oddworld:Abe's Exoddus)	Oddworld Inhabitants	GT Interactive
上帝也疯狂:起源(Populous: The Beginning)	Bullfrog	Electronic Arts
力轨(Powerslide)	GT Interactive	GT Interactive
月亮革命军(Rebel Moon Revolution)	GT Interactive	GT Interactive
重返克朗多(Return to Krondor)	Sierra Studios	Sierra Studios
种族(Starseige:TRIBES)	Dynamix	Sierra
愤怒伏尔甘的秘密(ST:Secret of Vulcan Fury)	Interplay	Interplay
Tom Clancy's ruthless.com	Red Storm Entertainment	Red Storm Entertainment
68-72横越美国赛车(Trans-Am Racing '68-'72)	GT Interactive	GT Interactive
陌生的杰克Ⅳ(You Don't Know Jack 4)	Sierra Attractions	Sierra Attractions
陌生的杰克合集(You Don't Know Jack Collection)	Sierra Attractions	Sierra Attractions
1998年12月		
星际战舰公元3000 2.0(Battlecruiser 3000AD 2.0)	3000AD	Interplay
大刀(Daikatana)	ION Storm	Eidos
天旋地转Ⅲ(Descent Ⅲ)	Outrage Entertainment	Interplay
战斗司令(Fighter Command)	Psygnosis	Psygnosis
重装机甲Ⅱ(Heavy Gear Ⅱ)	Activision	Activision
国王密使Ⅷ(King's Quest:Mask of Eternity)	Sierra Studios	Sierra Studios
米格之路(MIG Alley)	Empire Interactive	Empire Interactive
美国弹球(Pro Pinball:Big Race USA)	Empire Interactive	Empire Interactive
贼:黑暗计划(Thief:The Dark Project)	Looking Glass	Eidos Interactive
创世纪IX:升腾(Ultima 9: Ascension)	Origin	Electronic Arts

第三届大众软件奖颁奖大会纪实



本刊记者

1998年8月27日，酷暑已去，清风和煦。在京西的龙泉宾馆，《大众软件》杂志社隆重召开了第三届大众软件奖颁奖大会。来自国家科委、中国科协、新闻出版局、北京版权局、扫黄打非工作小组办公室及国家教委全国中小学计算机教研所等单位的领导同志，《电脑爱好者》、《信息产业报》、《新浪潮》、《家用电脑与游戏机》、《软件世界》、《大众摄影》等兄弟刊物和新天地、创新、UBI、金仕达、友立咨讯、江民公司（KV300）、雷射等电脑业内的知名企业及目标、八爪鱼、创意鹰翔、尚洋等游戏制作公司的朋友们，以及读者、作者代表一百二十余人，大家济济一堂，畅谈《大众软件》的今昔巨变，展望IT业的发展。



《大众软件》杂志社副社长高庆生同志讲话

《大众软件》杂志社常务副社长刘贫和主持了大会。中国科学技术情报学会秘书长、《大众软件》杂志社副社长高庆生同志代表杂志社做了发言，他首先对各级领导的支持与兄弟单位的帮助表示了由衷的感谢，回顾了三年来的不平凡的历程，刊物发行量每年上一级台阶，达到今年的30万册，《大众软件》杂志社也由发行单一的文字刊物发展到集杂志、光盘和网站于一身的综合性杂志社。能取得这些成就是因为《大众软件》坚持读者第一和做一流精品的方针，重经济效益更重社会效益的办刊原则。高副社长还对《大众软件》的发展做了展望，在电脑刊物竞争愈加激烈的今天，大众软件决不会固步自封，明年将进行重大改革，将由月刊变为半月刊。《大众软件》配套光盘将改为双CD，与此同时，拥有自己独立域名的《大众软件》网站也将出现在国际互联网上。

会上中国科协书记处书记常志海，中国科技信息研究所副所长、《大众软件》杂志社社长关家麟等领导也做了讲话，他们对《大众软件》创刊三周年表示祝贺，并预祝《大众软件》半月刊发行成功；同时对《大众软件》多年来致力于全民电脑知识的普及所做出的不懈努力给予了肯定，并希望能一如既往地坚持下去。友立资讯的杜英小姐和目标软件的张淳先生作为厂商代表对《大众软件》多年来为沟通厂商与用户所做的贡献表示感谢，并希望今



读者代表发言

后合作更加广泛，共同为中国软件业的发展而努力。会上还对“PhotoImpact 电脑影像与网页设计创意大赛”的3个单项奖进行了颁奖。读者和作者的代表也畅所欲言，每一个人都感受着大会的那份热烈与真诚。回首三年来的分分秒秒，回首三年来汗水结晶出的一期期杂志，在欣喜之际，更感受到一份责任，明年此时，愿我们能听到读者满意的答复。

会议的高潮就是第三届大众软件奖的开奖活动，第三届大众软件奖自1997年12月开始，到今年8月止先后组织了“电脑美术作品设计比赛”、“《我看XXX（国产软件）》有奖征文”、“'97部分国产原创娱乐软件回顾和研讨”及“国内软件经销商调查”、“计算机爱好者编程比赛”、“PhotoImpact 电脑影像与网页设计创意大赛”、“评选跨年度最佳作品、跨年度最佳栏目”六项系列活动。凡参加第三届大众软件奖系列活动的幸运读者；通过邮局订阅《大众软件》月刊及配套光盘半年以上的读者；向《大众软件》投稿并被采用的读者；在《大众软件》读者服务部购买“大众软件库”中的软件及配套软盘的读者；向《大众软件》杂志提出富有建设性建议的读者，及积极参与杂志社举行的其它活动的读者，都能参加第三届大众软件奖的抽奖活动。因此活动影响范围之广，参加人数之多，超过以往。

中国科协书记处书记常志海同志亲自按下键盘，当屏幕定格在“74286”时，全场掌声雷动，本次特等奖的幸运号码终于产生了。关家麟、崔健平、高庆生、朱晓东等领导又先后开出了一至四等奖中奖号码。获奖号码请参见本期《大众软件》的读编往来栏目。刘贫和社长宣布第三届大众软件奖活动圆满结束，第四届大众软件奖活动于即日启动，本次大会圆满闭幕。



大会签到处

我们之所以把本次大会办得颇具规模，是因为我们知道，《大众软件》能成为目前国内发行量最大的电脑普及杂志，是和我们读者们多年来的热情支持密不可分的，所以希望通过本次活动回报我们的读者，并进一步沟通与业内各单位往来，促进《大众软件》向着更高的目标前进。下一届的大众软件奖活动即将开始，希望大家继续踊跃参加，共同去创造《大众软件》更加辉煌的明天！

(上接20页)

三家不仅仅是汉化包概念相同，其它的功能，象双语菜单、对照翻译、即指即译和多内码等，简直是如出一辙。尤其是双语菜单，只要你启动这三个产品中的任意一个，就可以得到“文件（File）”、“书签（BookMark）”等宽度加倍的菜单，从外观上你实在是分辨不出这究竟是出自谁人之手——这才属于成熟的产品竞争，各家谁的技术都不缺，拼的就是综合优势了。

之所以三家的技术、产品会如此地接近，也在于用户的成熟与挑剔，现在如果你达不到这样的效果，不会有人买你产品的。仔细对比三家的产品，发现实在太多的地方是一致的，三家不光都采用了汉化包的方式，还都提供了汉化包的制作、导入工具，就连名称也都一起向微软靠齐——都叫XX98，其实各家的技术都来自于自己原来的产品，比如在《英汉通之汉化98》目录中你会找到著名的HOTLIB.DLL(从英汉通4.2时就是叫这个名字，记得当时是用的Hook法写的)，而在《即时汉化98》的程序中，你更可以找到一些留下的马脚——它本应叫《即时汉化7.0》的。与相同之处相比，各家的特点显得不多，《东方快车》98升级版在汉化的智能上略胜一筹，主要是语序整理得比较好，所以可读性比较强；而《即时汉化98》则提供了一个《游戏排挡》，相信会为游戏玩家们带来些方便，另外，《即时汉化98》秉承了《即时汉化》系列的传统，加密做得特别好；《英汉通之汉化98》由于拿到的只是一个“抢鲜版”，换句话说只有一个内核，还没有提供什么附加功能（不过英汉通里到是提供了一个HotWord 文档编辑器）。(待续)

笑看狂徒

——狂徒小组访谈录

本刊记者

写在前面的话

本文是台湾大宇公司狂徒小组的访谈录，取名“笑看狂徒”并不是指我笑着看狂徒小组或看狂徒小组的笑话，此文的目的只是想让大家在微笑中对狂徒小组有个比较详细的了解，并能因此给广大读者以欢笑。

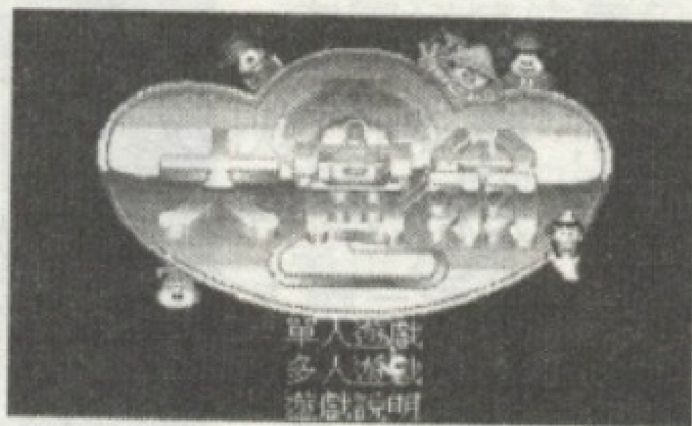
随着《大富翁3》和《仙剑奇侠传》在大陆的热卖，大宇公司已是无人不晓，而狂徒小组更是尽人皆知。如今让人期待已久的《大富翁4》也马上要正式发售了，大宇狂徒或许又要成为PC GAME FANS谈论的新焦点，下面让我们看看狂徒小组的自述吧！

“从前从前，有一群有‘痣’的青年，坐在台北重庆北路一栋老旧公寓的四楼默默地工作着。那是大宇资讯的工作室一角，这一群默默无名的新鲜人来自各地，刚好有缘被分派到同一间工作室，基于人类结党营私的天性，大伙决定结合起来，人不分东西、地不分南北，共同为一个目标努力——立志做最好、最受欢迎的游戏。

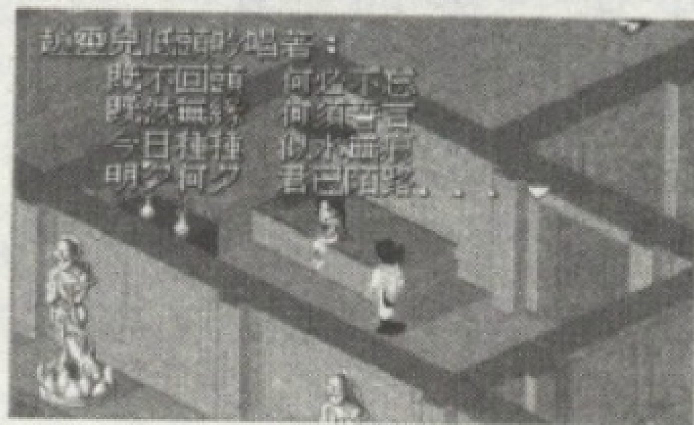
在公司的支持之下小组很快地成立。成立之初，首要之务就是取个组名，‘狂徒’这个名字便是经过民主投票所产生的，虽然这名字很搞怪，但沿用至今也用习惯了。小组中途曾经过几次合并重组，也曾想过重新票选新组名，但是这名字仍然被多数人认同，事实上也找不出比这个更响亮的名字了，所以狂徒就是我们、我们就是狂徒，够狂吧！现在大家都有一个共识，不管新来后到，都是狂徒大家庭的一份子，都希望以擦亮‘狂徒创作群’这个名字为己任。《大富翁2》是小组成立后的第一个作品，有幸承蒙玩家们的青睐。有了令人鼓舞的第一步后，我们不惜一切投下庞大人力、花费二年四个月，死熬活熬才制作出这一套《仙剑奇侠传》，幸好市场反应还算不差，不然就亏翻了（狂徒小组太谦虚了，《大富翁2》堪称此类游戏的始祖，而《仙剑奇侠传》，不用我说，玩家们自己知道她在自己心目中的位置）。陆续我们又制作了《大富翁3》及即将问市的《大富翁4》。下一步，我们计划将仙剑奇侠传系列继续发扬光大，外传以及二代的制作都已列入主要目标，并在积极地规划。

现在我们小组算是初具规模了，员工多达十五人，工作室也换到比较大的房间。朝专业分工、团队合作的方式来进行，小组内分为企划群、程序群、美术群，各责成一位资深的成员担任负责人，以提升管理和效率。未来大家一致的努力目标，就是好好地将小组的系列产品持续发展下去，一代更胜过一代，将游戏推广到世界舞台。”

看了上面的“自白”，大家对狂徒小组的历史和现状有个大概的了解了，下面让我们看看狂徒的主要作品：









《大富翁2》，1993年出品，属于益智型PC游戏；

《仙剑奇侠传》，1995年出品，属于崭新风格的古装武侠RPG游戏；

《大富翁3》，1996年出品，益智型PC游戏，推出时引起一阵风潮；

《仙剑WIN95版》，1997年出品，将原DOS版改为可在WIN95之下运行；

《大富翁4》，1998年出品，即将推出，敬请期待；

《仙剑奇侠传2》，推出时间未定，目前奋力制作中。

作品似乎不多，但是各个是精品，下面看一看狂徒各游戏的光辉业绩：

销售成绩

在台湾，单一产品能够卖超过一万套已是很好的成绩了。自1989年到今天，大富翁系列已连续销售了数年之久，销售量达24万多套！其中《大富翁3》已超过13万套，是台湾市场上销售最好的产品之一。

在台湾新游戏时代杂志的PC GAME龙虎榜票选的冠军游戏《仙剑奇侠传》销售量也超过12万套，目前仍陆续成长中……此外，大宇产品正式进入大陆地区一年多，《仙剑奇侠传》及《大富翁3》的销售量都在3万套以上，深受玩家的肯定。

毋庸置疑，《大富翁2》、《大富翁3》和《仙剑奇侠传》在大陆取得了良好的销售成绩并得到了广大玩家的首肯，对此狂徒小组有很多话要跟大陆的玩家们说一说：

“我们是近一、两年才知道我们所做的‘仙剑’与‘大富翁’在大陆市场反应也很热烈，对我们来说，这真是莫大的鼓励！这不只证明海峡两岸之间没有很大的文化差异！也证明只要是好的游戏，两岸的中国人都会喜欢，也都会接受！

几年前放眼游戏界，几乎全都是美、日厂商游戏的天下。如今，两岸的中国人终于崭露头角，有愈来愈多自己开发的游戏出来了！虽然美、日游戏界的技术能力是我们至今仍然要追赶的，但狂徒还是很有信心，因为我们知道，一个游戏除了要游戏技术跟得上时代，更要有极大的创意！

以RPG游戏为例，我们以丰富的剧情、人物的刻画来使玩家真正进入我们所创造的游戏世界，对人物产生感情。从常常有玩家热烈地来信讨论李逍遥应该配灵儿还是月如、仙剑的结局是什么……来看，《仙剑奇侠传》的故事与里边的人物就得到两岸许多玩家的支持与回应。

电脑游戏强调与玩家的互动，有吸引力的游戏才能让玩家有游戏意愿，而一个游戏带给人的‘感觉’好不好很重要，其中‘创意’的有无就是很大的关键。为什么我们这么强调创意呢？眼望两岸市场，常常有一种情形是，一个游戏成功，就有许多类似游戏跟着出笼。我们不论这些跟着风潮推出的同质游戏卖得好坏，但这些游戏肯定无法经过长时间的考验。

曾有玩家告诉我们因为游戏卖太贵了，所以要买盗版。事实上，我们用了两年半的时间日夜赶工：从企划构想、故事架构、人物塑造、场景设计、美工制作、程序编写，甚至连产品包装、打样都由我们十几个组员自己一手包办，总共花费1400万台币（约等于三百多万人民币）来制作仙剑奇侠传，但这些努力却轻易地被‘盗版’给打败了！目前两岸都有同样严重的盗版问题，这是对我们最大的打击。一个游戏创意的发想是需要时间的，而创作的过程更要历经艰苦，有时制作发生困难，一切还得重头来过，所以‘创作’是应该鼓励与值得保护的。

不同于许多其它国家，中国有许多丰富的文化资产，有找不完的题材可以发挥。中国有中国的武侠世界、中国的民俗思想、中国的历史……，这些都是其它国家的人无法代替我们去创作的。而狂徒就是希望把中国人的游戏创作带上全球华人与国际市场，我们想证明中国人创作的游戏也能够跟国际市场竞争，这也将是今后我们要努力的方向！”

得奖史

1995年 KING TITLE游戏类金袋奖“游戏类首奖”——《仙剑奇侠传》

1996年 多媒体娱乐展CEM STAR“最佳角色扮演类奖”——《仙剑奇侠传》

1996年 资讯电子产品金石奖教育休闲软体类“最受市场欢迎产品”——《大富翁3》

1997年 多媒体娱乐展CEM STAR “最佳国内益智类游戏奖”——《大富翁3》

1998年 多媒体娱乐展CEM STAR “最佳角色扮演类奖”——《仙剑奇侠传Win95版》

1998年 电脑玩家杂志第一届游戏金像奖“票选最佳国产游戏”——《仙剑奇侠传Win95版》、“最佳音乐”——《仙剑奇侠传Win95版》

对于长期获得玩家票选第一，狂徒们也有自己的看法：

“首先，我们真的很感谢这些年来，大陆玩家这么支持我们所制作的游戏！狂徒们常常收到大陆网友们的E-mail，这些来信，有的是鼓励我们，有的是对我们游戏的建议，我们都会一一接受与检讨，告诉自己将来制作时要更努力。

《仙剑奇侠传》在两岸杂志的票选活动中，很荣幸地常常获得很高的名次，‘票选’第一对游戏创作者来说是最大的鼓励。产品受欢迎，相对地压力也更大。如何突破以前作品？如何求进步？如何利用更新的技术创造更好的游戏？这些问题我们几乎每天都问自己一遍。

以两岸游戏业目前状况来说，一个游戏长期居

于领先地位是存在的。但对国际市场来说这是几乎不可能的！就大陆市场来说，大陆一年个人电脑的装置量高达300万台，将来游戏业相对地也会更蓬勃，狂徒绝不以目前成就自满，因为只要不求进步，很容易被游戏市场淘汰。

目前狂徒正积极创作《仙剑奇侠传2》，由于一代的受欢迎，二代的制作不论是故事、美术或技术，我们都希望能带给玩家们全新的感受！有人质疑我们制作时间太长，其实我们认为一个游戏卖得如何虽然重要，但口碑好不好、玩家花了钱买回去，没有觉得受骗上当，觉得好玩、值得，这就是我们最大的资产！所以狂徒所走的每一步都要小心翼翼，每一个制作流程都不得轻忽！希望玩家们相信我们的诚意，耐心地给我们时间，我们一定不会让你们失望！”

有人说荣誉只代表过去，不能代表现在，更不能代表将来，《大富翁2》、《大富翁3》、《仙剑奇侠传》给狂徒和大宇带来了巨大的荣誉，玩家们对大宇狂徒的期待也越来越高，《仙剑奇侠传2》或者是遥遥无期的事，现下就要正式发售的《大富翁4》会不会得到玩家的首肯呢？让我们看看《大富翁4》与大富翁系列的前作有甚不同：

即将登场的《大富翁4》，有以下特色——



采用全新640×480、真彩的高解析度、四十五度俯角式地图视窗，地图模式并增加八组可转动的镜头视角。

人物完全以3D动画绘制而成，12个可爱的游戏人物不论是喜怒哀乐表情或跑跳跪走等动作，都设计得维妙维肖。

建筑地标也以3D模型架构而成，立体感十足。

大家熟悉的孙小美、沙隆巴斯等角色会说话了！变化万千的对白，将《大富翁4》营造得热闹滚滚！

场景横跨台湾、大陆、日本、美国四地，并包含多种特殊事件、节庆及投资方式。

每月结算选出当月冠军，运气坏的就变成当月悲情人物啦！人物角色会依情境搭配连续循环动画，表情动感十足。

玩者可以随心所欲地设定胜利条件，游戏更具特色。

专访的最后，向大家批露一下狂徒小组的近况

地点：台湾省台北市忠孝东路大宇资讯办公室的一角——

“那个图这样不行喔！重新来过。”

为…什么组长那么温柔的声音此刻听来却又那么残酷？？？？随着一声哀嚎，又有人要熬夜赶工啦！

“电脑之神神神……！（请自行制造回音）快过来帮忙！我的电脑又当机了！”

只见一个胖胖的身躯移过来又移过去……

“没时间！喔~没时间~”那个自称可以三天不说话的美术××仁因为受不了赶工压力，已经边画图边扯着已唱到沙哑的喉咙唱了五个小时！（相信我…这真的是很…恐怖！）组长姚仙只好发给每人一副耳塞…继续工作！

“呜呜~有玩家mail过来说我们是骗子，《大富翁4》到现在还未出……”负责整理网页回函的狂徒员工（女生！）在哭…

“唉呀！别管了！快把游戏做好！”某企划边说边手按鼠标，进行游戏测试……

“哇！你、你、你……的头！”

这边有人为了方便工作，剃了个大平头，那边有人头发日益稀薄、白发直冒，加上因压力造成紧皱的眉头、额角——保证三公尺内没人敢接近！

“我今天累得在公车上睡着了耶！”“哇！好棒喔！有机会睡觉！”

有没有搞错？！这值得羡慕吗？没错！如果你工作连续两天没合眼的话！

“这是谁的睡袋？麻烦借我眯一下！”

不待回应，某个昨晚熬夜的程序员已钻进睡袋，下一分钟鼾声已起。

办公室里，有人工作活动量大，冷气吹到他身上就被汗水化开，还用电风扇补强，有人却帽子、外套一应俱全，相同的是手边的工作没有停过——

“喂！这个月的《大众软件》杂志要我们游戏的最新资料！今天就要！”

哇！又要赶工了！！！

闲话汉化——兼谈产品与技术（上）

即时汉化专家 清华大学出版社 出版 南京月亮计算机科技有限公司 制作 Sunway 东方快车98

北京 庞大

一、引 子

“以F开头的那个菜单下面的第三项是……”——这是北京某电脑美工培训班上讲课的实录。在这个简单的尴尬中，我们可以从“语言障碍”对中国的电脑普及窥见一斑，是的，我们不能要求两件不可能的事情出现——一是所有有用的软件都是中国人写的;二是所有的中国人都懂得英语。正是这两个“不可能”，决定了在我国计算机普及的道路上必然有一类产品会“春风得意”——汉化软件，这是我们今天的话题。

二、史前的汉化

我不知道你是几时进入电脑世界的，是否经历过DOS时代——不是说偶尔进一下DOS窗口，而是说所有的事情都依赖于DOS，没有鼠标，没有图形界面，没有多媒体，唯一能做的就是敲键盘……虽然才短短几年的光景，但那似乎已经是史前的事情了。

然而就是在那史前的时代，我们还真使用了不少不错的汉化软件，其中最具代表性的可能要算是那著名的“PC TOOLS ”和“DBASE III”中文版了。两个软件都只要求最基本的汉字系统，随便你使CCDOS、SPDOS ……什么都行（UCDOS固然是最好，但那个时候UCDOS还在娘胎里呢），只要能显示汉字就可以。尤其是那中文版的PCTOOLS ，进去之后，见到的是再那熟悉不过的“花花绿绿”的界面（我真的希望你用过），只是所有的提示、说明都变成了简洁易懂的方块字，要知道，它曾经帮助过多少英语不好的玩家——在没有资源管理器的时代，PCTOOLS 是很多玩家的首选工具。

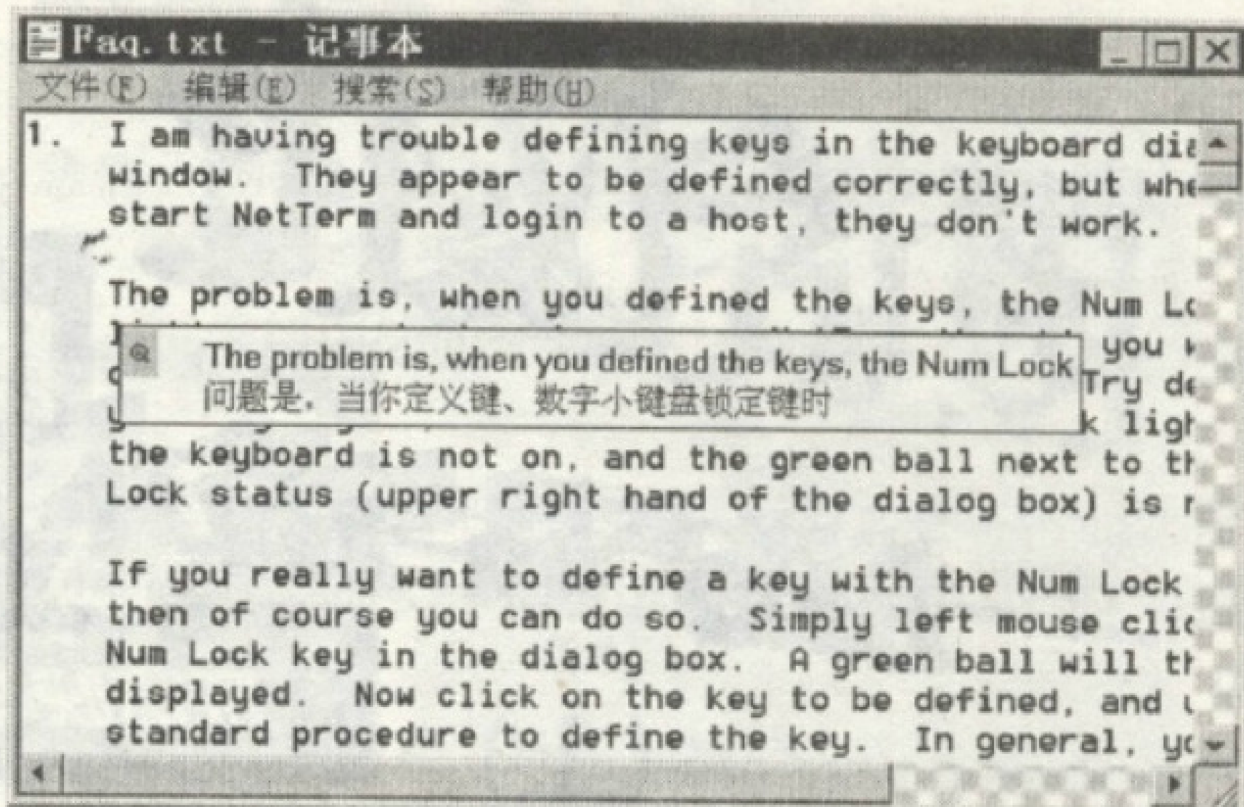
与Windows时代相比，似乎DOS环境的汉化产品，绝大部分都是“内核”式的，这倒是与Windows上发生的事情刚好相反。后来微软自己推出的中文版DOS和Symantec 公司的中文版Norton 8.0 可能是他们中最后的产品了。从技术上来讲，象微软和Symantec 这样的公司自己当然可以在源代码中实现汉化，就象中国人写中文软件一样，那么我们的那些“PCTOOLS 中文版”是如何制作的呢——直接修改磁盘文件，用Debug（这是最原始的了）一类的工具直接打开磁盘文件，把英文的提示信息改为中文，这是最原始、最彻底的“内核式”汉化。

三、Windows汉化——几种技术

在Windows的时代，“汉化”是一个太宽泛的话题，其中包括的技术和产品太多，象我们平时说的电子字典、汉字平台，还有现在专门的汉化软件，都属于这个范畴之内。对于不同类型的产品，在使用上有不同的要求，在开发时也可以使用不同的技术，这里先说一说技术吧。所谓技术，也只是谈一点原理、皮毛而已，毕竟也没有指望我们自己去写一个汉化软件。

（一）唐伯虎点秋香——鼠标取词

记不确切究竟是谁最先提出的鼠标取词这个说法了，反正我用到大概是在1995年，当时用的是即时通3.1和译林。那时的鼠标取词还没有象今天这样简单，只要把鼠标放在那里就可以了，那时需要让Window3.1的屏幕在“正常模式”和“取词模式”之间切换，才能够取到词。所谓“取词模式”，是指将屏幕做一个快照（SnapShot ），让屏幕上的一切“静止”下来，然后通过Windows提供的API函数获取当前正在屏幕上显示的信息——什么位置显示的是什么，此时鼠标箭头改换成了抓词的小手，当用户的小手按下时，就可以根据小手的位置获取用户所指向的单词，再往后就是翻开字典，看看这个单词怎么个讲法，弹出一个小窗口，告诉用户——这就是最初的“鼠标取词”式的汉化。



有一个问题我至今搞不明白——为什么当初的鼠标取词要用SnapShot 的方式来做，因为这实在算不上什么好的技术方式，不过话又说回来，有时先进的技术并不一定带来易用的产品，而更多的时候是将很一般的技术用好了就是好产品。

做过DOS 编程的玩家都知道，PC 机时钟每秒产生 18.2 次“中断”，响应中断的程序可以在这时去做一些事情，比如获取各端口数据等——每次中断，实际是对于程序的一种“激活”(程序只有在激活状态才可以去完成任务，而一般激活是由用户通过键盘来完成的)。在 Windows 中，有一个与此颇为类似的东东——Timer，又叫系统定时器，它也是按照一定的频率去激活应用程序，现在的鼠标取词程序大多是用 Timer 来写的了。

其实在 Windows 应用程序中使用 Timer 是件非常简单的事情，它唯一的问题在于会在一定程度上降低系统性能，这也正是很多程序不愿意使用 Timer 的原因。但从应用的角度来看，Timer 却是一种比较实用的技术，因为一来它的实现很简单，在用户看起来也很舒服，二来只要你把产生 Timer 事件的间隔适当加大（比如 0.5 秒），它对系统的消耗马上就降了下来（现在都是什么机器了）。其实不只是汉化（主要是电子字典）软件使用 Timer 的方法，其它有些需要侦测某一特定事件或状态的软件，比如ICQ的连网状态自动侦测程序ICQDetect 就是用 Timer 来实现的，而且你仔细观察一下，会发现它的 Timer 间隔是一秒（对系统性能几乎没什么影响）。

在汉化软件中（这里主要是电子字典软件），每当Timer 事件产生时，软件被激活，通过 Windows 的API去识别当前的鼠标位置，然后再通过API（这后面的程序肯定都是调 API 写的）去确定这个位置上处于前端的是哪个窗口，再拿着这个窗口的句柄（Windows 中每个窗口有一个能够唯一标识它的句柄）去查这个位置上显示的是什么信息……

（二）化主动为被动——陷阱技术

在 Windows 软件编程中，陷阱技术是一门非常重要的技术，而对于即时汉化软件来讲，它更是不可或缺的，那么陷阱与 Timer 的最大区别在什么地方呢？

它们的区别在于行为的本质上，也就是“主动”与“被动”上——Timer 方法是靠 Timer 事件激活程序，然后程序“主动”去检测鼠标位置，就象前面说的，由于有系统性能的考虑，你不可能把 Timer 事件的间隔定得太小，比如一般定在零点几秒，这就决定了用 Timer 的方法是不能写即时汉化类程序的（如果写的话，你会看到先是英文显示出来，零点几秒所有的英文变成了中文——每当屏幕切换、滚动时都会发生这样的事情，太恐怖啦！）。而陷阱技术恰恰相反，它使程序平时一直处于“被动”状态，只在特定的事件发生时才被激活，这样一来程序不占用（准确说应该叫浪费）大量的系统资源，二来真正关心的事件发生时，程序总是在第一事件得到“通知”，绝对不会让你的屏幕总是以零点几秒为间隔闪来闪去。

至于说陷阱技术怎样实现，可不象 Timer 那么简单了，其实这也正是各家厂商的技术争夺之所在，这里简单说一下原理吧。

方法一:系统钩子(Hook)法。从Windows 3.1 开始，在系统 API 中一直有那么几条语句中带有 Hook（至少到98还是有的），这“钩子”究竟是用来钩什么呢？答案非常有趣——钩消息。对，钩消息，不知你对 Windows 的运行机理了解多少，“事件驱动”和“消息机制”应该知道吧——在 Windows中，所有的应用程序之间、应用程序和系统之间，甚至控件之间都是通过“消息机制”联系在一起的。在 Windows 中，有成千上万条消息在不停地流动（这也是它比 DOS 开销大的重要原因），而这几个与 Hook 有关的 API就是用来钩这些消息的，程序通过这些 API告诉系统“有XX 消息的时候通知我一声……”。通过钩特定的消息，程序可以知道特定的事件，比如菜单弹出、窗口切换等，并且这时它也被这消息激活了，然后就是确定事件类型，比如说菜单弹出吧，通过 API调用查到是哪个窗口的哪个菜单弹出了，菜单上的文字是什

么。然后再用特定的API函数去修改那个菜单的文字信息，在386上，偶尔能够看到菜单弹出时先是英文，而后瞬间被替换成为中文—— Hook 法就是这么工作的。

方法二：系统函数重定向法。对于专门钻研Windows系统的编程人员来讲，Hook 法也不是什么难事，但是它也有其局限性——在Windows NT上没有Hook函数提供（这也是现在能够提供NT汉化的软件不多的原因），并且如果一套系统上同时运行几套用Hook写的程序，一旦其中某个程序不完全符合规范，将直接导致死机，于是有了“系统函数重定向法”。用这种方法的人不多，其中最具代表性的可能要算是王志东了，从他的中文之星开始，就是用的这个方法。说“系统函数重定向”，还得说一下Windows的运行机理——在Windows中，有几个“核心文件”，它们包括User.exe（User32.dll）、Kernel32.dll、Gdi.exe（Gdi32.dll）等，它们负责处理最基本的系统函数（Gdi专门管图形界面），其中包括用于文本输出的“TextOut”函数，差不多所有信息的输出都是通过它来完成的，所以很自然的，这个“系统函数重定向法”也是在这里做的文章。“系统函数重定向法”将TextOut 函数做了“重定向”——凡是对TextOut函数的调用，都被指向了另外一个自己写的函数，这个新的函数中对于所有的英文部分加以翻译，然后再按照原来的TextOut 方式输出，这类方法的特点是直接输出中文（英文软件把输出交给TextOut，而等到TextOut 把信息输出到屏幕上时，已经被“偷梁换柱”了），不会象Hook法那样让你在386上能够看出来英文-中文的替换过程。

四、Windows汉化——几种产品

下面说说几种汉化产品（这不是专业的软件评测，仅代表个人观点）。

（一）即时通与英汉通

最早的汉化工具应该算是从电子字典软件发展而来，所以最早提供汉化功能的软件也自然的是同宗的河南兄弟《即时通》和《英汉通》。

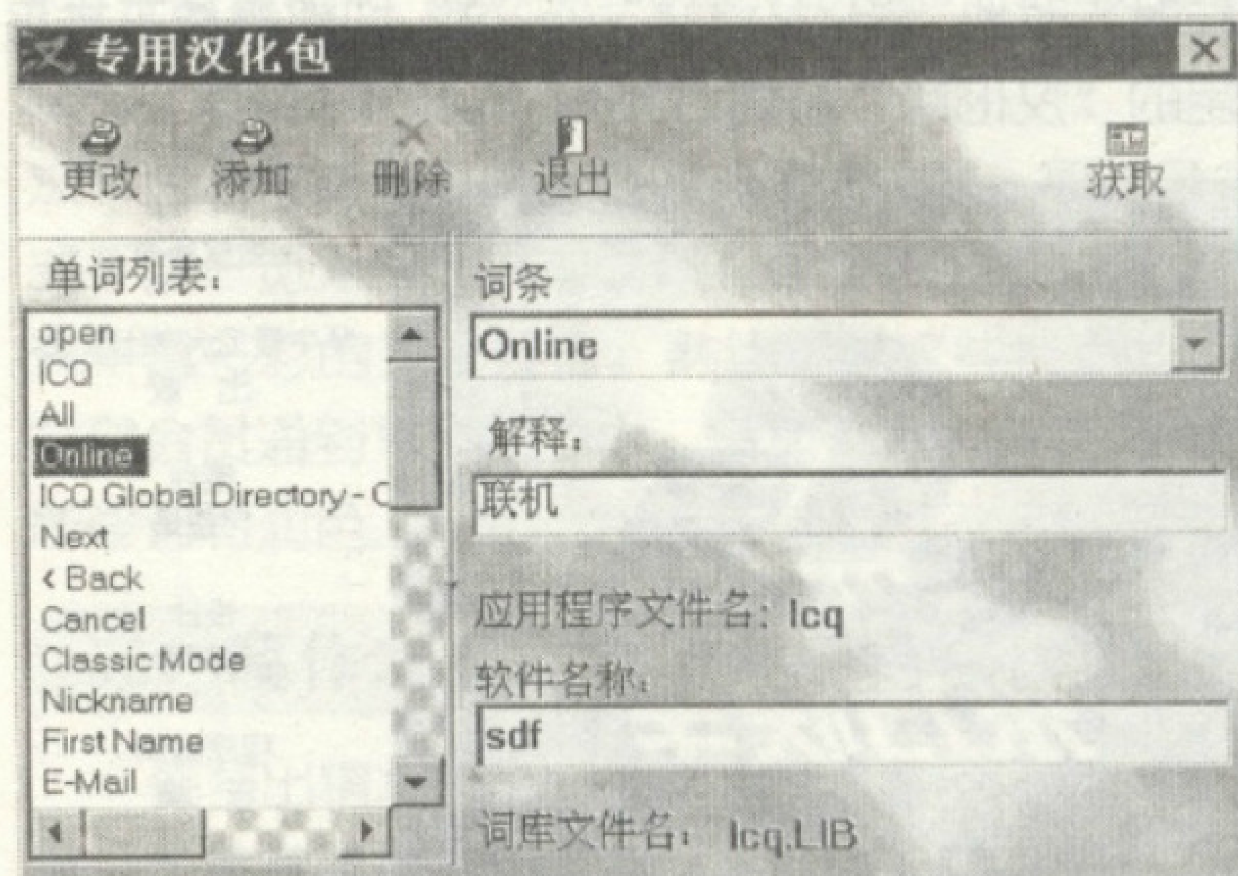
记得是96年的时候，那时我使的是著名的《英汉通 4.2》，那时它便可以实时地汉化菜单、对话框了，虽然还没有采用“汉化包”这样的一对一方式，难免有时会翻出个什么笑话来，但在当时已经足以让用户满足了——与鼠标取词相比，自动汉化已经是很先进的功能了。

虽然现在看来，“两通”的技术已经显得落后，但在汉化工具的发展历程中，还是要提它们一笔的。

（二）晴窗——专用汉化包

不记得在晴窗之前用过什么专门“一对一”的汉化工具，在我的概念里，这样的专一汉化是自晴窗而始的。

晴窗以前的汉化工具开发思路，主要是“通用”，一套汉化工具可以汉化所有的英文软件，甚至所有的英文文章，可这样的思路必然带来一个矛盾——在人工智能颇为有限的今天和昨天，词语的多义性必然会为这样的“以不变应万变”带来混乱，这里举两个著名的例子，一是MS-DOS 翻为“小姐操作系统”，二是BAT文件翻为“蝙蝠文件”，你不



要笑，那可都是当时非常流行的大牌汉化工具，只不过按照“以不变应万变”的思路和当时的人工智能水平，这类错误也实在难免。

在汉化工具遇到“以不变应万变”危机的时候，出现了晴窗。晴窗是一个个人开发的汉化工具，它一直也没有在各大电脑媒体上露面，但熟悉汉化工具和玩PhotoShop 的玩家都知道它——晴窗是专门的PhotoShop 汉化工具。由于只汉化PhotoShop 一个软件，所以晴窗很好地避免了“不变”应不了“万变”的危机，为玩家提供了绝对准确、舒服的汉化功能。

后来晴窗系列也做了别的软件的专用汉化工具，但都不及为PhotoShop 做的出名，也许就因为那是个第一吧。晴窗无疑将在汉化技术、软件的发展历史上留下一笔，但晴窗对汉化工具发展最大的贡献还在于它衍生出了“汉化包”的概念——将

每个软件的汉化信息分开，这样在翻译时就是“一对一”了。现在最新、最好的汉化工具大多采用了“汉化包”的概念，最具代表的可能要算是98年最热的产品《东方快车》系列了。

五、相约九八——汉化工具三足鼎立

如果说“98大陆市场营销做得最好的软件是什么”，恐怕应该要数《东方快车》系列了，从上半年开始，凭借其优秀的品质和大规模的市场宣传，迅速走红大江南北。有人把《东方快车》的成功归因于其大量的广告投入，我倒觉得不尽然，4月份我在展览会上看到宣传时并没有心动，而后来真正用过之后，才被它的汉化效果所深深吸引，它与以往产品最大的不同在于它汉化、翻译时显得非常专业，象是每一个软件的专家，而不象以前的产品那样时不时地“胡说八道”——这一切都得益于其采用的“汉化包”方式。



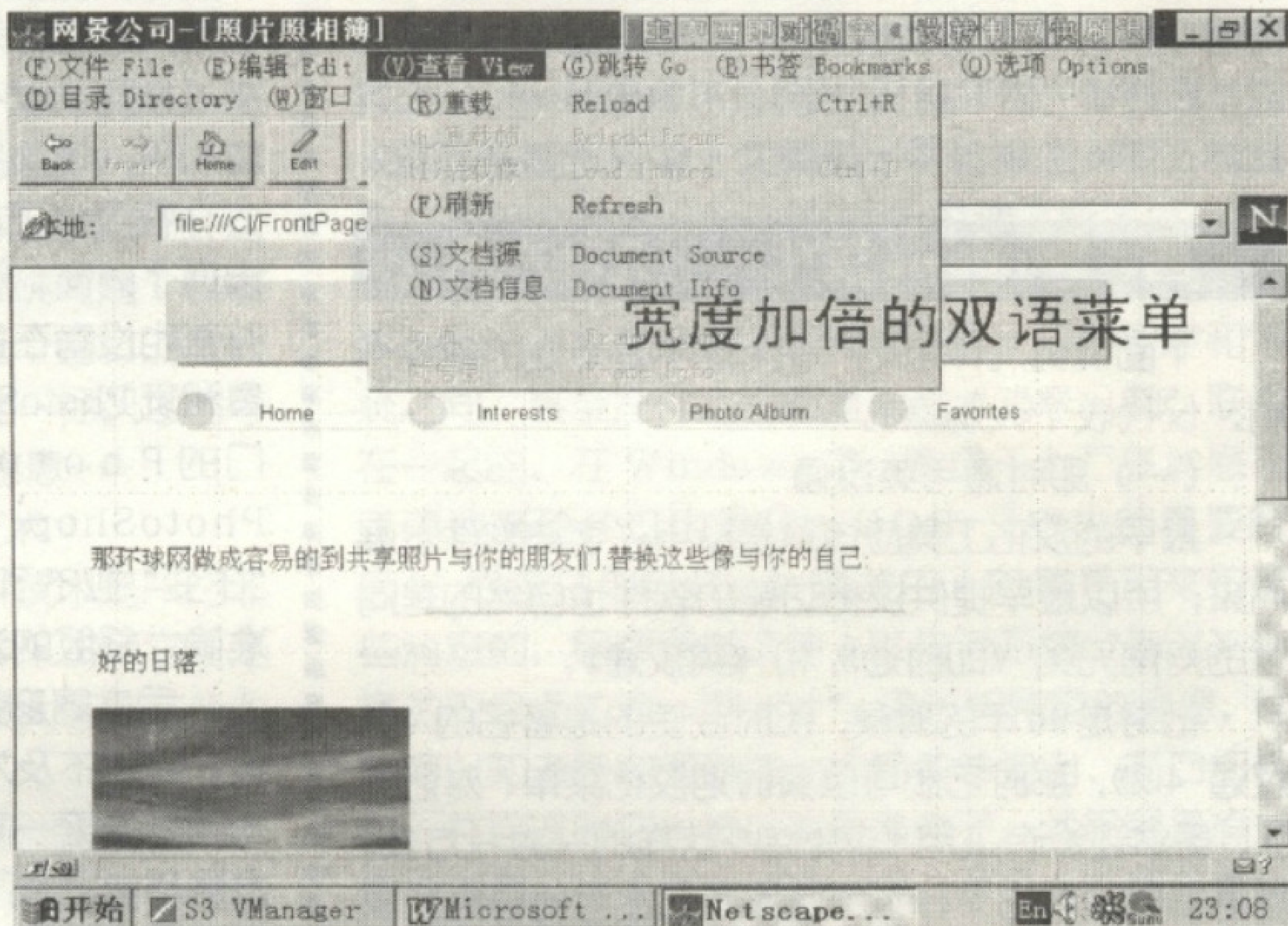
“汉化包”的方式还为《东方快车》保持了青春的活力——每一个新的英文软件出来，只要制作一个好的汉化包，就可以使《东方快车》将它变为中文软件了，并且铭泰公司还实时地将最新的汉化包放在网上供用户下载，这样用户就永远可以得到最新的汉化包，得到最新的汉化效果。如果你仔细阅读一下《东方快车》的说明书，会发现有一部分内容叫做“作品征集”，铭泰公司在全国征集制作良好的新软件汉化包，也就是说，全国只要有一个用户做了一个优秀的汉化包，全国的用户也就都有了，把你的好东东拿出来共享吧，一来与人分享是一种幸福，二来也是有报酬的。

《东方快车》系列的另一特点是“智能”，当时在第一版的《东方快车》中曾说“98升级版”中在智能汉化方面会有新的突破，看来技术是早就有了的，笔者现在使用的就是“《东方快车》98升级版”，包装上写着“智能汉化翻译新一代”，在使用上，一般的地方看不大出来（因为汉化包的效果已经很不错了），而在“全文翻译”的时候（《东方快车》的姊妹篇《东方快文》负责全文翻译）确实觉得比原先的产品可读性提高了许多，至少对于电脑类的文章，翻译效果不在专业翻译软件之下。

在今年的电脑媒体上，还有一个汉化工具与《东方快车》争奇斗艳、互拼广告，那就是著名的《即时汉化98》（与《东方快车》相比，《即时汉化》算是前辈了）。《即时汉化》是南京月亮公司的产品，在汉化软件市场上一直是独树一帜，现在的产品也采用“汉化包”方式实现。

所谓“三足鼎立”，还有一方是老字号《英汉通》，《英汉通》现在正在制作新一代的产品《英汉通之汉化98》，有兴趣的读者可以去它的站点Down一份“抢鲜版”，在抢鲜版中，“汉化包”的概念被冠之以“数据插件”的美名，并且还在“数据插件”的格式中留出了“水印”——汉化插件的作者可以在插件里面署名的。

说到这儿，看来以后的汉化产品如果不采用汉化包，是别想卖出去了，其实他们 （下转13页）



宽度加倍的双语菜单



写作之星

——做天下文章

北京　陈吉明

中文是世上最美的语言，是世界文化遗产的一大瑰宝。合仄押韵的诗词，百读不厌的古典名著，内涵精辟的名言警句，脍炙人口的名联谚语，感情浓郁的书信……无不为世人所惊叹。当你沉醉于古人给我们留下的经典之作时，当你被“语不惊人死不休”的写作精神所叹服时，是否想到自己也洋洋洒洒地写天下好文章，令人刮目相看呢。写作之星（WDS98）将助你实现这个梦想。

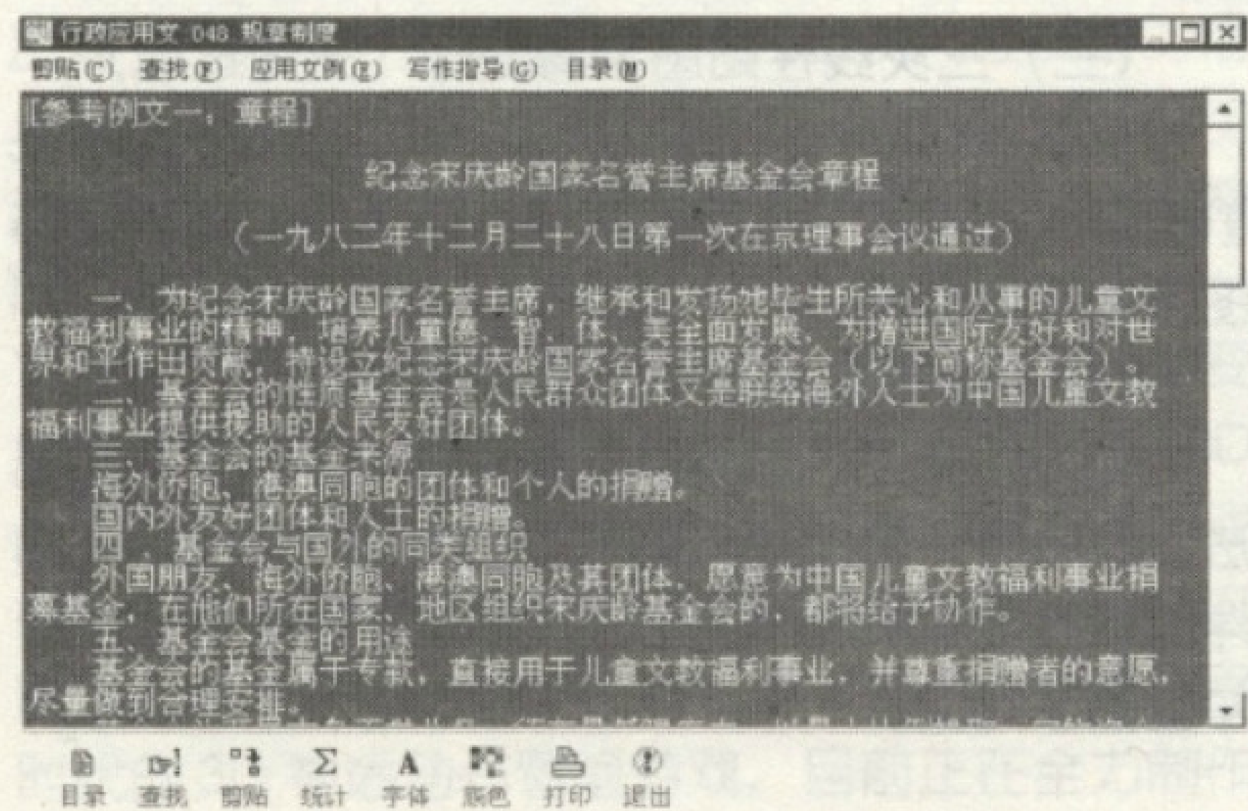
由翰林汇集团推出的写作之星，在文字处理的基础上针对实用写作的需求进行了全面、深入、多方位的功能扩展，皆在充分利用电脑辅助人们提高写作效率和写作水平，强化写作技能与写作技巧，令你感受到“无须破万卷，下笔亦有神”的妙处。

一、写作之星的基础——文字处理

写作之星在文字处理的基础上对用户写作需求进行全面、深入、多方位的功能扩展。当然，录入、编辑、排版、打印等常用功能是必备的，界面、格式及操作方法与常用字处理软件相似且更加简单易学，文件格式也兼容通用，可以对任意位置和字数的汉字快速设置任意字体、任意颜色、任意大小（小至几个像素大至若干屏幕），支持各种单色和彩色针式、喷墨打印机。

二、写作之星的灵魂——写作指导

为了使你写文章时如行云流水般的畅快，写作之星为你提供了各种文章的写作方法并做了详尽的指导和说明。只需查阅软件中的技法大观各种写作技巧尽收眼底，如作文的“剥笋法”、“时序变换法”、“天女散花法”，散文的“彩线穿珠法”、“一石数鸟法”、“过河架桥法”，修辞艺术的“反喻法”、“谐音法”、“飞白法”等共五百多种写作技艺。可谓是各式手法一览无余，其中既有通俗易懂的理论阐述又有丰富多彩的实例诠释。熟练掌握这些技巧妙法，并融会贯通到写作实践中，再加上“字词优化”功能修饰和润色，文章定会显得奇峰迭起，引人入胜。



三、写作之星的精华——语言博览库

要写出精准确切、条理分明、结构严谨的好文章，光靠掌握各种写作技法是远远不够的。还需掌握大量的词汇。针对这种情况，写作之星特别设置语言博览库，提供大量语料——用于组词构句的语言文字的基础原料。

四、写作之星的妙处——万用记忆库

写作之星特别设置了电子相册、日记本之类的万用记忆库，可随时替你珍藏生活中的点点滴滴。

五、写作的乐趣

写文章时你是否饱尝无从下笔之苦？你是否因无法恰如其分地表述自己的思想观点而烦恼？写文章原本是借物言志，抒发胸臆的乐事，为何我们感到苦恼呢？那是由于掌握词汇量太少、不谙写技巧的缘故。新、奇、巧、大、全的写作之星将为你提供全方位的写作服务，让你体会到写作的乐趣。

显卡测试软件集

在信息时代的今天，人们对速度、品质的渴望比以往任何时候都强烈。人们总是想尽一切办法来提高速度和品质。体现在计算机方面，则是计算机爱好者的不断升级。CPU 要更快的 450MHz 的 PII，主板要 440BX 的，Modem 要 56K 的，显卡要 VooDoo2、Riva TNT、S3 Savage，声卡要PCI总线、支持 3D 音效的……一切都没有尽头。在这个 3D 游戏满天飞的时代，一块快速的显卡是必不可少的，这是速度的保证;而一块兼容性、支持好的声卡则是声音品质的保证。但光看说明书，是无法判明显卡、声卡的性能的，现在的说明书上写明支持的项目，一般都很难保证，这些指标或性能只有通过测试软件的测试才能体现。现在常见的显卡测试软件是 3D Winbench 98，它也许是计算机爱好者最常用的测试显卡 3D 性能的测试软件了，但它的测试结果往往与显卡在 3D 游戏中的表现极不一致（于是有显卡驱动程序优化之说，详细情况见附录）。而广大的计算机爱好者购买3D显卡的目的一般都是为了获得更好的3D游戏表现效果，因此测试如果能体现 3D 游戏的要求那就更贴近现实。而同样属于多媒体配件的声卡，却极少有针对其的测试软件，因此无法对其进行功能测试。下面我就介绍几种 3DwinBench 98 以外的强劲显卡、声卡测试软件，供大家参考。



江苏　张京京

一、区格 Direct3D 测试员

区格 Direct3D 测试员是台湾区格互动科技公司（Trigger Inc.）推出的一款特殊的 3D 测试软件。它是一款最新的 3D 测试软件，而且有令人亲切的中文界面。与一般常见的3D测试软件不同，区格Direct3D测试员是以真正制作3D游戏的技术来测试 3D 加速卡，而不是一般单纯的三角形生成速度的测试。区格Direct3D测试员对于Direct3D在3D游戏中广泛应用的12项3D效果进行了详细的测试，因此具有相当高的测试可信度。

下面的界面就是区格 Direct3D 测试员的主测试界面。在受测显示界面中显示的是受测显卡的驱动程序，如果你有两块以上的 3D 加速卡，可以通过它的下拉菜单来选择所需测试的加速卡。左边的是玩家期望功能检测，显示了受测 3D 加速卡对 12 项 3D 游戏中常用的 3D 效果的支持情况（yes 表示受测显卡支持该项效果，no 表示不支持该项效果），这 12种3D 效果分别是：



（一）二次线性贴图平滑处理（两线过滤）

这项功能可以让 3D 游戏中的主角或物件在近距离被放大时，仍然不会产生明显的锯齿状或格子状的缺失。

（二）多层解析贴图功能

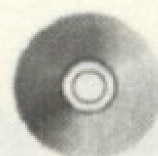
这项功能可以减少 3D 游戏在画面移动时产生贴图变形现象，使高速的动作游戏在画面上更细致。

（三）三次线性贴图平滑处理（三线过滤）

这是 Voodoo2 这类新的 3D 加速卡才有的进阶能力，它可以在贴图时结合 1、2 两项功能，使贴图看起来更漂亮。

（四）纵深缓冲区（Z-buffer）

如果没有这项功能，可能有许多 3D 游戏都无法正确执行，特别是当你发现显示器上许多 3D 物件的前后遮蔽关系不对时，几乎可以肯定是纵深缓冲区出了问题。



（五）无纵深缓冲区之隐面处理

大多数的3D加速卡都有此功能，有些（为数极少）3D加速卡虽然没有纵深缓冲区，但可以通过其它方法达到同样的效果。

（六）端点透明处理与透明运算能力

前面提过透明是3D游戏制作上非常重要的功能，因此对这个能力的测试非常重要。

（七）次点精确补偿与边线平滑补偿

这些功能使3D游戏在成像过程中能进行更精确的3D运算，使画面瑕疵更少，画面质量更好。

（八）雾化函数

这3项的测试检测三种产生雾化效果的能力。查表雾化函数是目前3D游戏使用最广的;端点雾化函数和范围雾化函数许多3D加速卡都不支持。

在主测试界面的右边是一系列的测试项目，主要有区格指数测试、效能检验、品质检验和系统D3D效能检验。其中系统D3D效能检验是针对3D游戏开发者而设定的，对一般的计算机爱好者没有什么用处，可以忽略使用。下面就广大计算机爱好者感兴趣的前三项测试，简单介绍一下:

（一）区格指数测试

区格指数测试包括了4项效果测试:拖曳效果、人物动作、震撼空间合成和室内迷宫探索，这4项效果测试可以说是针对游戏技术的测试，能较好的反映3D加速卡在3D游戏中的真实效率和品质。

1．拖曳效果

这项测试用来测试3D加速卡的透明运算能力和贴图能力，此项功能是3D游戏中实现绚丽光束和爆炸、火光效果最常用的。此项测试的效果，很大程度上反映了受测3D加速卡在真实3D游戏中的光影表现。

2．人物动作

这项测试用真正的3D人物即时动作来测试3D加速卡的效能。测试画面上同时出现九位战士的格斗动作，应该说是已充分发挥了3D加速卡的3D加速功能。另外，测试时值得注意的是每个3D人物脚下的阴影效果，有些卡（比如笔者的AGP-V3000）无法正确处理透明贴图，就会出现阴影变成方块的结果。根据所附的说明，测试画面中的3D人物造型，是区格科技公司预计年底推出的新游戏（代号《冰封奇缘》）的制作案中的主要角色之一。这款游戏据闻会是一个定位在七千年前古中国青铜器时代的3D神话动作冒险游戏，目前正在全力制作中。就凭测试画面而言，是一款值得期待的3D游戏，不过，不知道到时笔者的AGP-V3000还能不能挺住!

3．震撼空间合成

这项测试主要是测试3D加速卡的软件和硬件同时处理3D成像的效率。这项测试采用了区格科技公司自己独立开发的特殊成像引擎，据说明档文件称，这种特殊成像引擎可以在一定的条件下以即时运算速度处理数十万个三角形。因为此引擎是区格公司所特有的，所以现在在常见的3D游戏中并未被广泛采用。因此此项得分的高低并不影响您的3D加速卡在其它3D游戏中的表现。



4．室内迷宫探索

这项测试是测试3D游戏中常见的3D迷宫效果的。象比较流行的《古墓丽影》（D3D）、《Quake Ⅱ》（OpenGL）等3D游戏都以其3D迷宫见长。大家测试时可以体验一下区格的3D迷宫，而且这项3D迷宫的测试与真正执行时的场景差不多，因此很能体现3D加速卡的真实游戏性能。

（二）效能检验

效能检验主要包括5项测试:平面着色三角形、高氏着色三角形、透明着色三角形、贴图三角形和大量贴图三角形（要有AGP支持）测试。其中前4项测试主要测试3D加速卡的一般三角形贴图能力（参与测试合成的共有3456个三角形），第5项则是专门针对那些拥有AGP显卡的用户设计的。

（三）品质检验

品质检验包括了5项测试:透明效果、雾化效果、透视校正、二次元线性平滑化、三次元线性平滑化测试。品质测试是针对3D游戏品质影响较大的5项3D功能的测试，能对3D游戏的真实表现效果作出较客观的评价。在各项的测试效果图中，都有一条分隔线，分隔线左边是开启3D功能的效果图，右边是没有开启3D功能的效果图。各测试项下面还有一幅比较效果图和测试比较说明。

1．透明效果

透明效果对一般3D应用软件不太重要，但3D游戏对透明效果的要求比较高，可以说在现在没有透明效果的3D加速卡很多3D游戏都玩不了（即使能玩也无法体现3D效果，那还能算3D游戏吗），因为现在3D游戏中的特效（主要是爆炸、火光效果）都需要透明效果。测试画面分隔线左边是开启透明效果的图像，右边则为无透明效果的图像。

2．雾化效果

雾化效果也是3D游戏中较常用的3D效果，它对游戏营造环境气氛很有帮助，良好的雾化效果能给人身临其境的感受，而这也正是3D游戏设计者的主要目的之一。测试画面分隔线左边是开启雾化效果的图像，右边是无雾化效果的图像。

3．透视校正

这项测试主要来测试3D加速卡对透视校正的支持情况。从测试比较图来看，在测试图像分隔线左边应是经过透视校正的，而右边则是未经过透视校正的（理论上应是倾斜弯曲的图像），而笔者测试的情况却是两边都是一样的（笔者的显卡是AGP-V3000），经查说明才知，这是由于部分3D加速卡将透视校正作为基本必备功能，根本不允许关闭此功能所致。

4．二次元线性平滑化

这项测试主要测试3D加速卡的近距离平滑放大功能，拥有此功能的3D加速卡能使3D游戏中的人物、场景、物品等，不会因被近距离放大而产生明显的边缘锯齿状或格子状的丢失。测试画面分隔线左边是经过二次元线性平滑化处理的图像，比较平滑;右边则是未经过二次元线性平滑化处理的图像，比较粗糙，有明显的锯齿和格子状。

5．三次元线性平滑化

三次元线性平滑化处理是3D加速卡的一项进阶能力，三次元线性平滑化处理可以在贴图前对图像进行二次线性贴图平滑处理和多层解析贴图处理，使图像更加清晰、逼真。在测试中采用的是一张有黑黄相间细纹的竹帘图形来测试硬件的三次元线性平滑化功能。测试图像分隔线的右边是没有三次元线性平滑化处理的贴图，在放大缩小的过程中，黑黄相间的细纹失真抖动得非常明显;左边则是启动三次元线性平滑化处理的图像，细纹都还能保持品质。请注意左边贴图在变化的编号，从1到3的变化过程中，如果是由1到3平均变化，才是真正的三次元线性平滑。如果1,2,3是放大过程中突然由1跳2，再跳3，那就不是真正的三次元线性平滑，其实只有二次元线性平滑化等级的品质。

总的来说，区格Direct3D测试员是一款非常好的3D测试软件，如果你对3D游戏十分着迷，那么就快来试试它吧!

台湾区格互动科技公司的网址是：http://www.trigger.com.tw

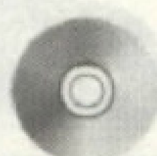
二、Final Reality

Final Reality是Remedy Entertainment 和VNU欧洲实验室联合开发的测试软件。它通过运行多段精彩的3D场景动画，测试显卡的2D图形处理能力和3D图形处理能力。更为重要的是，它能准确判断出待测AGP显卡是否真正支持AGP特性。可以说，Final Reality是目前极好的AGP显卡测试工具。



Final Reality的主运行画面设计得非常简洁，只要稍懂E文的都能很快上手，Help、Exit当然是帮助和退出;Display results 则是在测试后显示测试结果（测试结果包括总体得分、3D得分、2D得分、总线传输速率和AGP测试得分，其中AGP测试得分并不影响总体得分);Advance options 主要有一项AGP test ，另外与Run Benchmark项差不多，只是测试时采用循环测试以获取较准确的测试数据。具体测试时，只要按Run Benchmark按钮即可。

Final Reality在测试时，首先会进行4项3D效果的测试，它们分别为：Text Mapping、Environment Mapping、Texture with Environment Mapping和Double sided transparent dual texture with gouraud 。这4项3D效果，也是3D游戏中较常用的，测试时若显卡不支持该项，则会出现错误的图像合成，即图形是空心的，并没有被平滑填实，这一般都能判断



出来。Final Reality的两个3D场景动画是机器人和太空城市，这两项是来测试3D效果的，两个3D场景动画都很精彩，测试时一定要好好看哦！

AGP test 项在Advance options 项中，有AGP显卡的朋友一定别忘了去测测你的强劲显卡啊！

由于Final Reality的推出也有一段时间了，它的使用也比较简单，在这里，其它我就不做详细介绍了，大家可以自己去试试。



附上Final Reality的网址：http://www.finalreality.com、http://www.remedy-ent.com/fr/

三、其它3D测试软件

除了上述两种较强劲的3D测试软件外，还有一些较好的测试软件，由于它们测试的内容都大同小异，在这里，我只简单地介绍一下：

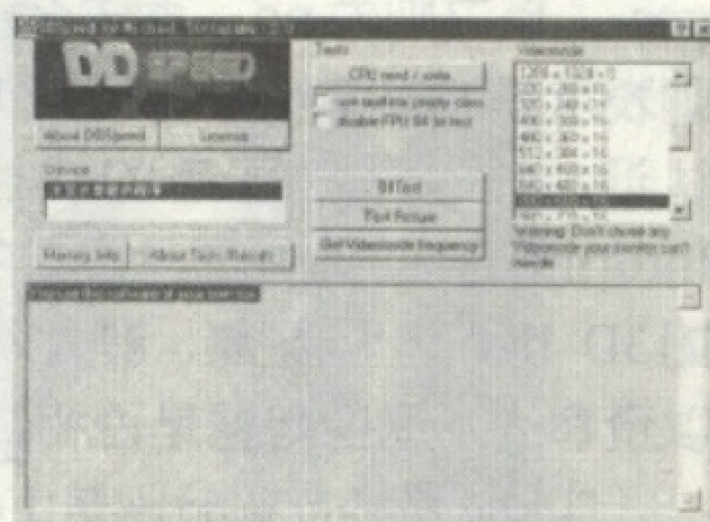
（一）PC Player Direct3D Benchmark

PC Player Direct3D Benchmark 主要测试3D加速卡的Direct3D 和DirectDraw 的能力，并能在测试后给出测试场景的运行帧数，能大致判断3D加速卡的Direct3D 的加速性能。在测试时，用户可以选择Z-Buffer、Texturen、Fog、Dithering、Antialiasing、Perspektivische Korrektur、BiLinearer Texturfilter、Transparente Texturen、Sterne 等选项的开闭，选择屏幕分辨率（最高支持1024×768 16位色）来检验3D加速卡的性能。



（二）DDSpeed

DDSpeed 是Michael Tirtasana 所制作的一个测试D3D的测试软件，它的测试项目较多，包括CPU读写、Bit test、Test picture 等，同时它还能测试屏幕的显示刷新率和显示内存使用情况。



Bit test 项中又包括Bit fast、Bit fast（Color Key）、Bit、Bit（Color Key）等4项测试内容。

整个测试主要是测试显卡的显示能力以及显存、CPU的整体配合能力，也即这个测试软件更侧重测试计算机的整体显示能力。在其目录下有一个result.txt，测试后可以将数据和其中的比较比较，从而能对自己计算机的整体显示能力有个初步的认识。

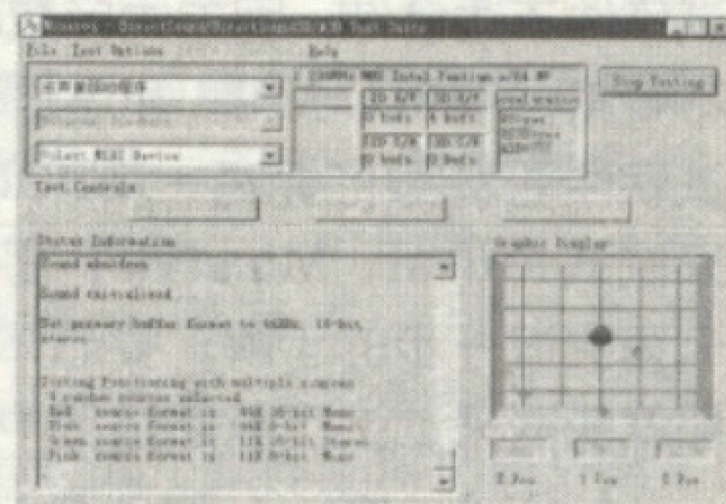
在测试中要注意适当选择符合自己机器的分辨率进行测试，DDSpeed 最高支持1280×1024的16位色的D3D测试，选择过高的分辨率进行测试，有可能会烧毁你的显示器，千万要注意！

DDSpeed 的网址：http://viswiz.gmd.de/~mic

声卡测试软件集

一、Aureal Minerva

Aureal Minerva 是一款用来测试声卡的3D API性能的测试软件，它是由著名的3D API-A3D的开发公司Aureal公司推出的，主要可以用来测试声卡在Windows下的3D音效。Aureal Minerva 的使用比较方便，整个界面设置比较简洁，完全是Windows的GUI界面，操作容易上手。



使用时，首先在左上角的驱动程序选择栏中选择正确的声卡驱动程序，一般选择“主声音驱动程序”即可。此时右边的Acceleration 栏中会显示你声卡对各种3D音效API的支持情况，测试栏中显示的分别是DirectSound、DirectSound3D 和

A3D这3种3D音效API, 如果支持的话，则会显示yes，反之则为no，而象图中A3D项中的???则表示驱动程序支持A3D，但未通过A3D公司的认证；同时在左下方的状态栏（Status Information）中会显示声卡的一些基本硬件参数，如3D buffer 的数量、最大声音采样率等等，你可以查看一下这些数据是否和说明书上的标称一致。

中间的3个按钮分别是:Force software（是否当硬件不支持测试时开启软件模拟方式，默认为关闭)、Auto pause（每项测试完毕暂停，默认为关闭)、Auto toggle（自动循环，默认为关闭）。

在Acceleration 栏的上方显示的是测试计算机的硬件配置;左边是测试时2D、3D buffer 的使用情况，H/W表示使用硬件方式;S/W 表示硬件不支持，使用软件模拟。

Aureal Minerva 的测试项目较多，在Test options 下面可以选择。这些测试项目主要有:Max out（2D+3D)、Mixing、Sample rate conversion、Distance（min/max)、Doppler、Positioning（single source multiple source）、Radiation Pattern、Latency。这些测试项目分别测试的是声卡的最大2D、3D硬件支持情况，2D样本混音效果，音例样本转换，3D远近距离感，3D前后距离感，单、多音源模型，转动音源效果。在测试中，右下角的示范图例框（GraphicDisplay）中会显示各音源的数量、方位和距离(下方有X、Y、Z 的空间坐标值)。

如果你手中的声卡是ISA总线的，那么这个测试软件不适合你，因为大多数的ISA总线的声卡并不支持各种3D API，你还是试试下面一款声卡测试软件吧;如果你拥有一块PCI总线的声卡，那么快来试试Aureal Minerva，它一定会让你对你的声卡有更进一步的了解。要想体验PCI声卡的优势，那就快些来试试这款超强的声卡测试软件吧!

Let's go，按下右上角的开始（Begin Testing），去享受真实的3D测试音效吧!

Aureal Minerva 的联系方法:

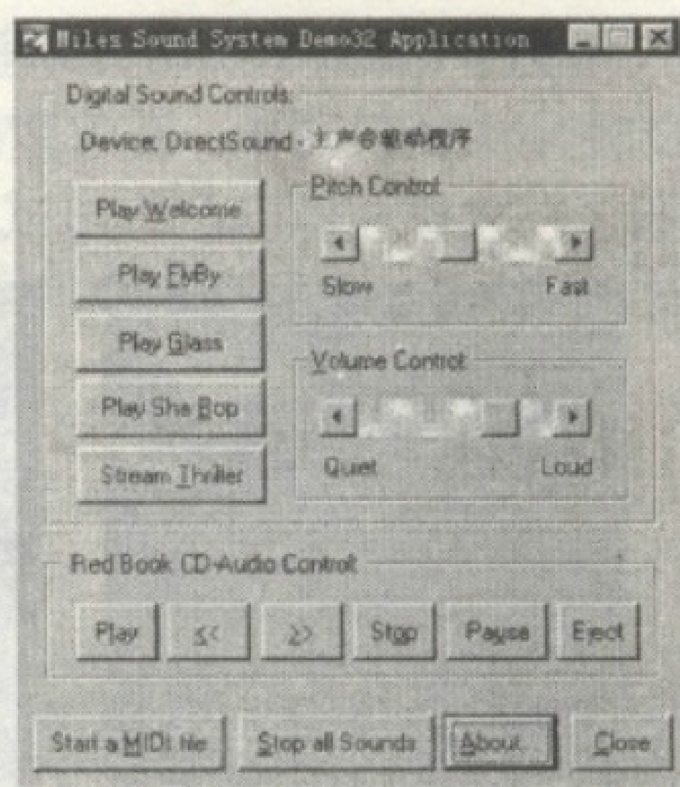
http://www.aureal.com

E-mail:info@aureal.com、a3dsupport@aureal.com

二、Miles Sound System

Miles Sound System 是一款较常见的声卡测试软件，它共包括3个测试部分:16位、32位for Windows测试和Dos 测试。相对Aureal Minerva而言，它对Dos 的支持更多一些，因此它更适合基于ISA总线声卡的测试。

它的32位for Windows 测试部分的主测试画面比较简单，整个测试内容都在同一个界面中，没有界面的切换。测试时可以选择播放左边的Welcome（欢迎声)、Flyby（飞机飞过声)、Glass（玻璃摔破的声音）以及两首迈克尔·杰克逊的音乐片头片段，当然还包括MIDI但音质的好坏可都得靠你自己的感受了。



另外，Miles Sound System 可以当作一个CD 播放器，注意到左边的“Red Book CD-Audio Control”了吗，就是那儿。

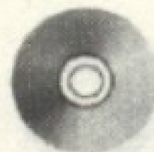
要了解Miles Sound System 的详细情况及其联系方式，你可以选择下方的About 按钮。

附　录

3D Winbench 98 怎么了?

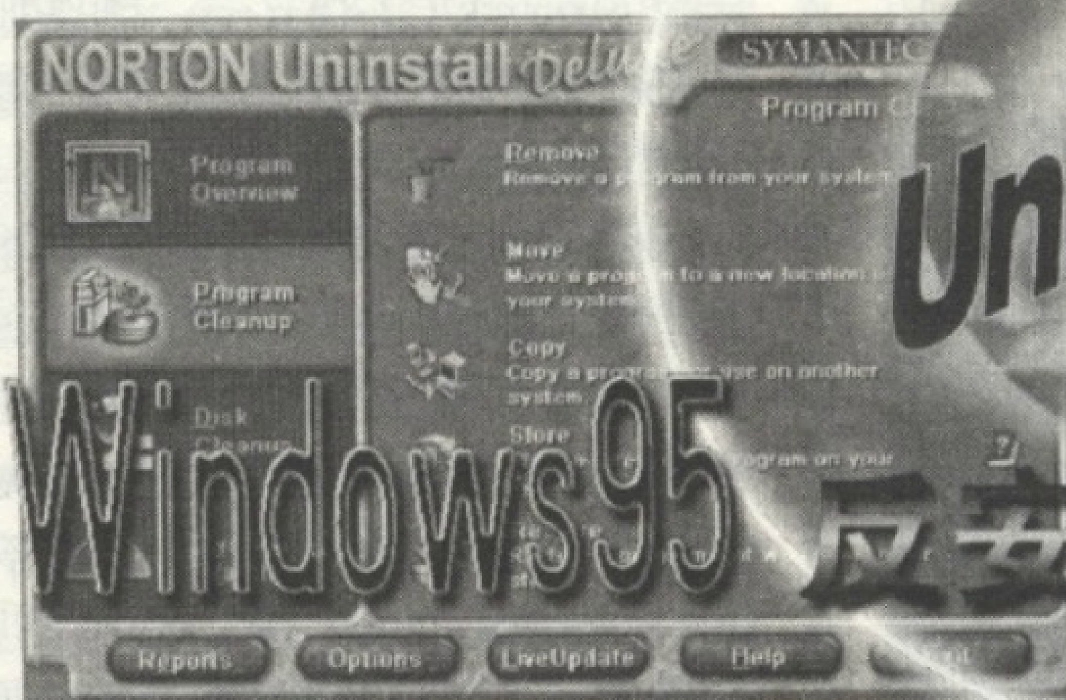
3D Winbench 98是ZD 公司提供的一套较好的3D 效果测试软件，但近来常有某某显卡3D winbench 的得分达×××分，但在真正的3D游戏中使用时，却要比得分比它低很多的显卡的效果差很多的现象发生。于是有人认为，这是这些显卡针对3D Winbench 98优化了它们的驱动程序，以此来获得较高的测试得分。但事实上并不是这样!

总的来说，3D Winbench 98的得分基本上反映了所有应用Direct3D 的程序在实际应用中的性能。一般衡量一块显卡主要有两个重要的指标:速度和画质。Direct3D 定义了很多3D效果，为的就是能够提供给我们更真实的3D效果。有些显卡支持的3D特效多，有的则支持的3D特效少，而在支持的显卡中有的对这个效果支持得很好，而有的只是限于支持，呈现出来的效果很差。而在3D Winbench 98的测试前必须进行3D品质的测试，其中包括了41项3D效果，如果某项3D效果显卡未通过（包括不支持或错误)，（下转46页)



Windows95反安装软件大测试

广东 蔡旋





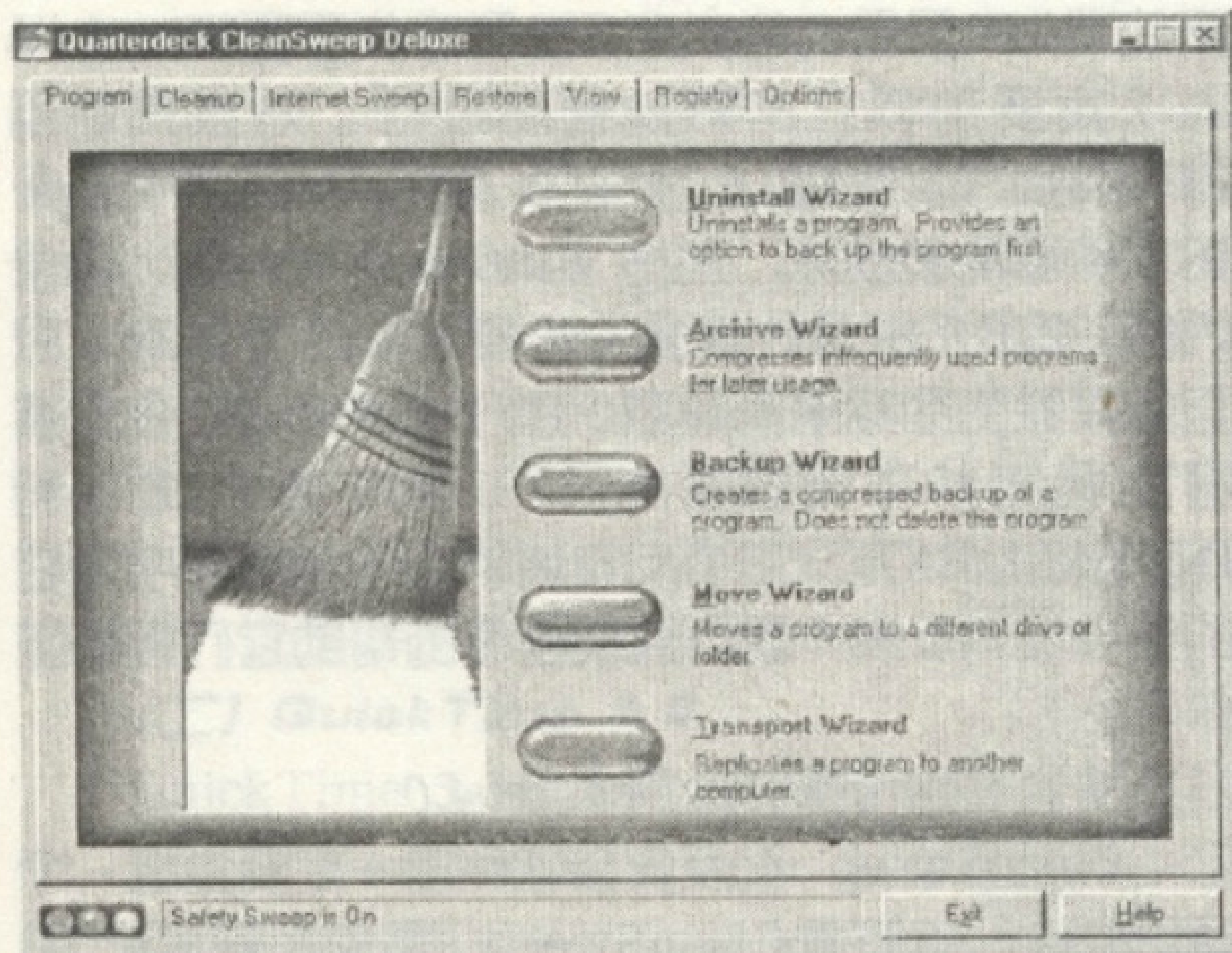
不知道你家的Windows95用多长时间才会重新安装呢，反正我的Windows95只要用上几个月就得重装了，尤其是从网上下载一大堆的软件，待全部试用完后，Windows也变得乱七八糟了，纵使都将它们反安装后，但本就不快的Windows95这会儿走得比邻居阿婆还慢，而且还不稳妥，不得已才想出个法子，找个人来清除这些垃圾吧。

听人家说，老牌的大扫把（CleanSweep）不错，但那个外号叫Norton的也不能小看，传说它的兄弟NU已经连续6周位居十大工具排行榜的第一位了。为了我的将来和稿费，只好全部装进去试试哪个最棒了，说干就干，"猫儿"忙了两个晚上，总算把扫帚它们从地球的另一边请了回来，共有三位之多:CleanSweep Deluxe 4.0、CyberMedia Uninstall 4.5和Norton Uninstall Deluxe 1.0。

一、使用篇

别以为反安装一个软件很容易，删除软件所在的目录倒是挺简单的，可是有些不为人知的东西会被软件偷偷放在Windows的System目录中，更困难的要算是注册表里面的内容了，要将整个注册表仔细看过一遍，需要惊人的耐心。

(一) 看门人



每次启动Windows，Norton Uninstall的Norton System Monitor 都会随着系统的启动而启动，然后就不停地监视电脑，一旦执行SETUP等名字的程序时，就拿个本子从后面跑出来记录当前的状况，安装完毕后再跟之前的记录作个比较，这样安装了什么自然清清楚楚。监视程序的原理很简单，效果则要在反安装软件才能体现出来。很奇怪的CyberMedia Uninstall，它竟然不将自己的监视程序Installation Monitor设置为跟随Windows启动，难道它不靠监视程序也能胜利完成反安装任务，但后来我才想到这是为什么。

最让人吃惊的是Quarterdeck公司的CleanSweep的监视程序竟然多到三个:CleanSweep Deluxe Internet Sweep、CleanSweep Deluxe Smart Sweep、CleanSweep Deluxe Usage Watch，我最先想的倒是这三兄弟会消耗系统多少资源，希望我们所获的回报和消耗成正比。

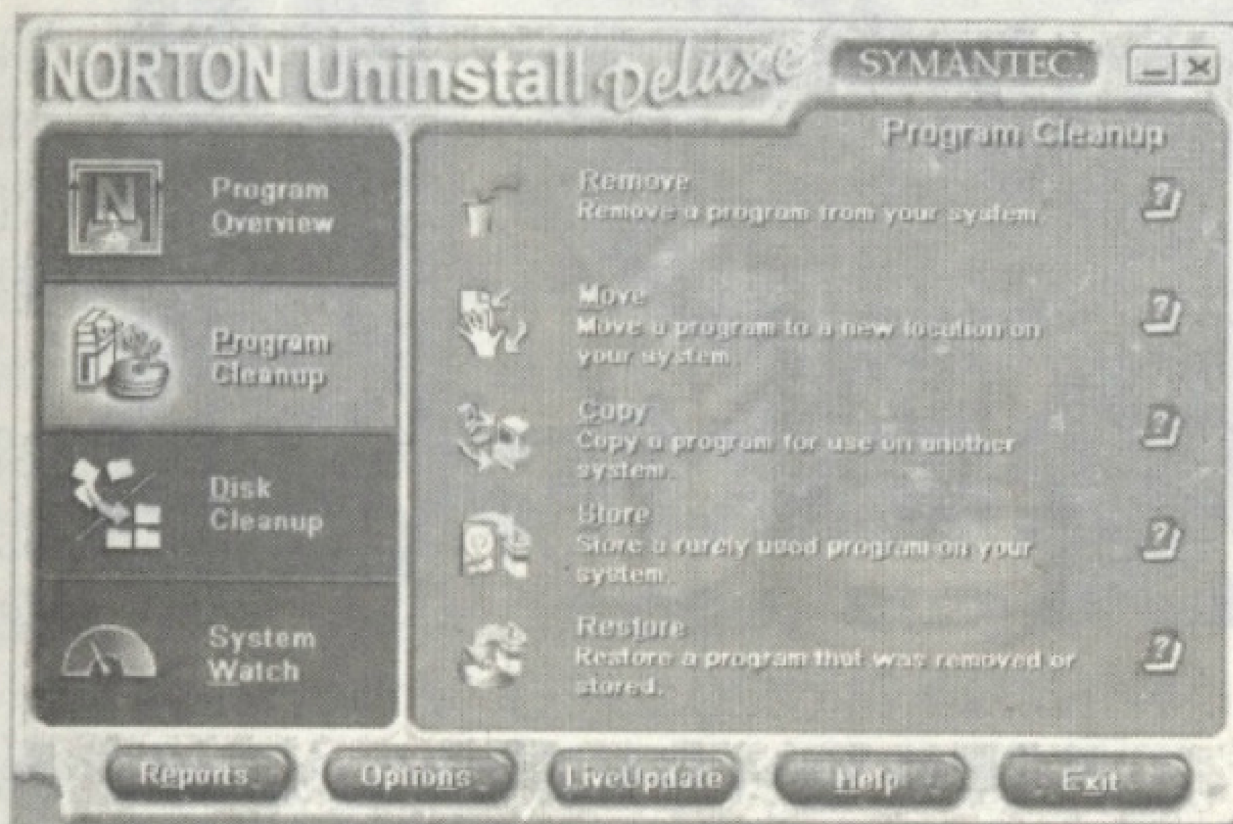
(二) 简单和漂亮——没有比它们更易用的啦

没有比它们更容易使用的啦，如果所有的Windows软件都象它们就好了，所有操作均采用初学者最喜欢的精灵向导方式，我很喜欢CyberMedia Uninstall的布置，它将更多的东西整合在一个屏幕上，而其它两个软件则将功能分得太细了，不是要按太多的按键就是比CyberMedia Uninstall要花更多的时间来挑选合适的功能。

最漂亮的界面是Norton Uninstall，虽然看到CyberMedia Uninstall就已经觉得十分不错，但Norton Uninstall还要更胜一筹。能用图形表示的都用上了，鼠标指向可以按下地方除了鼠标会变成手外，图标也会发出光来，包装得很象书本的使用说明就在该功能的右边，方便不懂的人查看，当然

这一切也是有代价的，Norton Uninstall 是三个软件中所需硬盘空间最大的一个。

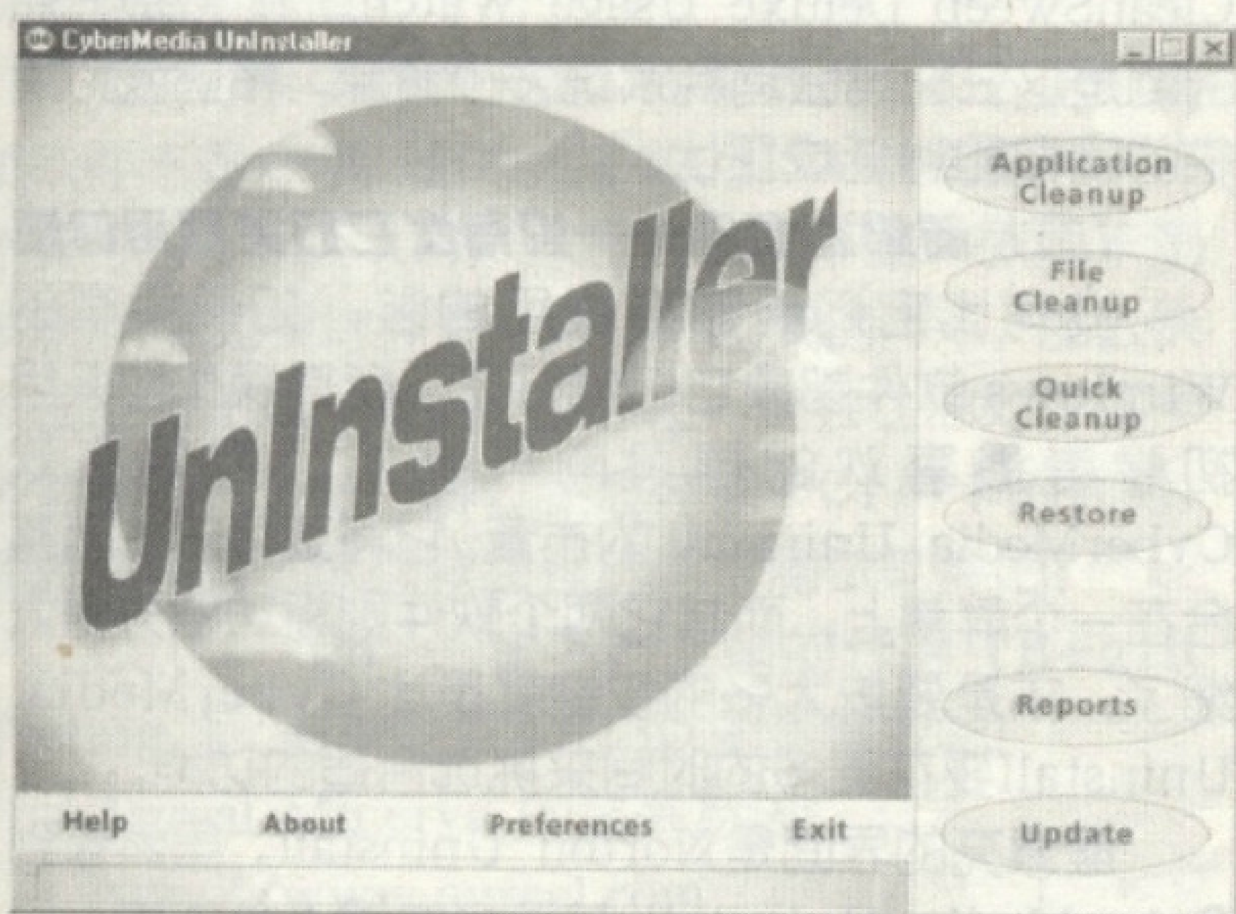
（三）多功能（不仅仅反安装而已）



如今的软件没有一个不是多功能的，除了它们最拿手的反安装功能外，还有其它:移动软件、备份软件、搜寻无用文件、清理注册表、Internet Cache 清除等等，真是名符其实的 Windows 清洁专家。

三个反安装软件所具备的功能都差不多，能够用红黄绿三种颜色表示删除的危险程度，一般例如字体、墙纸类文件则是绿色，压缩文件类为蓝色，DLL 文件当然是红色，即使这样都删错的话，还可用备份来恢复，反安装软件都允许你在删除前作个备份。

CleanSweep 比其它两个软件多了一个对不常用文件的清除功能，但这需要监视程序的配合和你



的判断，监视程序会自动记录硬盘里文件的使用情况，此功能还是需要有经验的用户才好使用。

正如同我上面所讲:CyberMedia Uninstall 很会布置，它的File Cleanup 功能是给高级用户准备的，在这里可以挑选出你想要删除的某一类型文件，其中注册表的修改比另两个软件更为方便易用，QuickCleanup 功能则满足初学者了，由 CyberMedia Uninstall 帮你搜索通常最无用文件，删除过程会非常安全。

Norton Uninstall的监视程序除了在安装软件时记录安装状况外，还有个 InstallGuard 功能，据说可防止新安装的软件对原有软件的破坏。Norton Uninstall 和 CleanSweep 都可以直接显示每个目录占多少空间，而不需要对硬盘进行搜索，CleanSweep 除了显示容量外，还能显示文件数量统计、实际空间及分配空间、浪费的百分比。

Norton Uninstall 和 CyberMedia Uninstall 的软件传送功能都是生成一个EXE 文件，将软件打包成EXE 后，拿到另一个 Windows 上运行，这个软件就又能在这里运行了，CleanSweep 所生成文件却是扩展名叫BUA或BUB的，如果另一台电脑没有安装 CleanSweep ，想移过去都难，要是你细心观察，会发现BUA和BUB的结构其实是 ZIP 格式，但不要以为用 WinZip解压也可达到目的。

二、测试篇

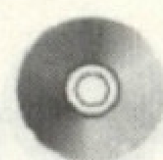
你很难从表面上看出它们实际的能力，想不被它们的样子把你骗了，最好的办法就是来场比试。我在 Windows98 英文版上安装了 ZipMagic 1.0、QuickTime 3.0 和 Adobe PhotoShop 5.0 ，它们真的如你所想的那么好吗?

（一）ZIPMagic 1.0

ZIPMagic 是个 ZIP 压缩解压缩软件，不同于一般的ZIP 软件，有魔法ZIP之称的它会使所有ZIP压缩文件变成 ZIP 目录，不需额外的解压操作，这是因为它与 Windows 紧密结合，能让所有软件直接使用ZIP 目录内的文件，当然每次启动Windows时一定要加载它的驱动程序才行。我尝试使用ZIPMagic 自带的反安装程序，所有关于ZIPMagic 的文件都能被删除，包括 Windows\system 目录内的，ZIP 的关联也恢复为未安装前的 WinZip 只可惜关联的图标未能复原。由于 ZIPMagic 的安装程序名字并不叫做SETUP.EXE 和 INSTALL.EXE，三个反安装软件的监视程序对它的安装没有反映，缺少监视程序的帮助它们还能工作吗?

1. CleanSweep Deluxe 4.0

CleanSweep 在反安装软件前一定要生成一个备份文件，不知道 CleanSweep 是为了安全起见，



还是认为它总会出错，另两个软件则允许用户不做备份。

我在未禁止 ZIPMagic 把文件变为目录的情况下进行反安装，就因为如此，在删除到ZM32.EXE和ZMIHOOK.DLL时出现无法删除的提示，CleanSweep 会叫你先退出程序再试，但我没有，而是按下Skip键来跳过，果然，重新启动后这两个文件还在 ZIPMagic 的安装目录中。ZIP 的关联和图标仍然是ZIPMagic，双击ZIP文件Windows会告诉你找不到可执行文件的提示，注册表还有ZIPMagic 制作公司的内容和许多ZIPMagic 生成的关联在内，尤其是在资源管理器中选择一个目录后，资源管理器的右上角最小化按键旁边还有个ZIPMagic 标志。

真搞不懂CleanSweep 的成绩会如此之差，所以我又安装了ZIPMagic，这次采用手工启动CleanSweep 的Smart Sweep ，它记录了整个安装情况，这回的反删除较好，当ZIPMagic 还在内存时，仍然会提示ZM32.EXE 和ZMIHOOK.DLL不能删除，但这次我费了不少心思来退出它们，重新启动Windows后发现，ZIPMagic 的目录虽然存在，但里面已经空无一物，只是注册表方面问题依旧。

2. CyberMedia Uninstall 4.5

虽然CyberMedia Uninstall没有监视到ZIPMagic 的安装，可反安装得还算不错，只是在删除目录及Windows\system 目录下的控制面板文件时要向用户询问是否删除，注册表删除得也不够好，残留太多ZIPMagic 的内容。

3. Norton Uninstall Deluxe 1.0

Norton Uninstall对ZIPMagic反安装得很好，我并没有把ZIPMagic 功能禁止住，Norton Uninstall确实也会将ZIP文件当为目录来处理，在这种情况下它仍然很安全地删除了文件，因为默认情况不会删除所有关联文件，也就是ZIP文件，和CyberMedia Uninstall 一样，Norton Uninstall也只恢复了ZIP文件的关联却没恢复关联的图标，其它经过ZIPMagic修改的ARJ压缩文件关联也没有删除，我尝试将一个文件复制到ZIPMagic所在目录，Norton Uninstall 在反安装时也会连它一起删掉，这是好现象还是坏现象呢?

(二) QuickTime 3.0

QuickTime 3.0是苹果公司最新的影像播放软件，它也在Windows的system 目录加了不少东西，同样在控制面板多出个QuickTime 的设置器。QuickTime是个好软件，但请不要信任它自带的反安装程序，我从它的2.1版开始就得到不少教训，用过它自带的反安装程序后，所有在Windows\system 目录下的文件都没有删除，控制面板的设置器的风采也不减当年，而且MOV文件的关联仍然是QuickTime，要知道原来是ActiveMovie 。

1. CleanSweep Deluxe 4.0

CleanSweep 、CyberMedia Uninstall 和Norton Uninstall的监视程序都成功察觉有软件安装，虽然QuickTime安装文件名字叫QT30.EXE，但执行QT30.EXE 实际上是个解压过程，它把文件都解在你的TEMP 目录后再调用刚解开的SETUP.EXE ，所以三个反安装软件的监视程序要发现它并不难。

CleanSweep 反安装结果较好，但一些放在Windows\system 目录内的文件，要让用户确认后才删除，真麻烦，都已经记录下来了，还要让用户来决定，连自己的记录都不信任，注册表的MOV文件关联显然没有恢复。

2. CyberMedia Uninstall 4.5

按它的默认设置，我没有启动监视程序，所以Quick Time 3.0反安装得很不好，为了与另两个软件站在同一线上，我重新将监视程序设置为启动方式，从设置到监视QuickTime的过程都顺利，安装完毕后从CyberMedia Uninstall的报告书看到，整个安装过程记录得完整无缺，看来这回的反安装应该打个胜仗了吧，谁能想到，反安装的结果和没有作记录时一个样，桌面的图标、IE的Plug-in和Windows\system 目录下的文件丝毫没有清除。

3. Norton Uninstall Deluxe 1.0

Norton Uninstall的反安装虽说不上完美，但做得和CleanSweep 一样好，反安装过程中发生了一些事情，我在反安装的第二步时按下STOP 键想撤消这次反安装，谁想到就这么个操作会造成把Windows的开始菜单中的QuickTime 菜单下快捷方式全部丢失。

(三) Adobe PhotoShop 5.0

Adobe PhotoShop 可算是大型的图像编辑软件，它拥有最多的文件关联，因为有多少种图片格式，就有多少个关联，先用它自己的反安装程序来试，结果非常不错，唯一不满的是没将一个叫KPCMS 的空目录删掉。

1. CleanSweep Deluxe 4.0

采用标准的SETUP.EXE 来安装的Adobe

PhotoShop，一下子便被所有的监视程序发现，在严密的监视下，三个反安装软件的记录做得都很准确。

CleanSweep 的反安装又和刚才QuickTime那样，总是提问我要删除哪些文件，天知道CleanSweep 是怎么想的，而且还是根据文件扩展名来提问的，每个与PhotoShop 关联的扩展名问一次，要知道与PhotoShop 相关的文件多的是，被它问得不耐烦了，只好一路按"选择全部"，突然，到了一个扩展名为LST 那里，窗口竟然列出硬盘中其它软件的扩展名为LST 的文件，怎么会出现无关的文件呢，原来是CleanSweep 靠它非凡的记忆，把硬盘列表中只要扩展名相同的就列出让你选择，如果你不看清楚的话，可能就会后悔莫及，但不用害怕，因为它的反安装是有备份的。

我付出了劳动来回答CleanSweep 的问题，得到的反安装结果只是一般，KPCMS 目录和Windows\system 目录下的PhotoShop 控制面板虽然删除了，但Windows\system\color 目录的文件却成了漏网之鱼。

2. CyberMedia Uninstall 4.5

历史又重演了，CyberMedia Uninstall 象毫不知情的样子，根本就不使用监视程序生成的报告，只把PhotoShop 的目录删除而已，其它象Windows目录、Windows\system、Windows\system\color、Program Files\Common Files\Adobe 等目录内的文件都没有删除，看来，监视程序是白运行了。

3. Norton Uninstall Deluxe 1.0

Norton Uninstall 真是不错，可惜总有些小漏洞，大部分的东西都删除了，包括一个空的KPCMS 目录，但ADOBE 这个空目录却还留在硬盘上。

三、总结篇

反安装软件并不是我们想的那么有效，幸运的是，越来越多的软件都有自己的反安装程序，Microsoft 的忠实拥护者更应该感到高兴，微软的产品全部具有这一功能。记住我的忠告:除非你安装一个好的反安装软件，否则就不如不装。

其实在测试期间我还碰到了一些情况:

（一）如果你在安装软件期间，监视程序又在生效的话，不要同时运行其它软件，因为在安装结束后，监视程序会对安装之前的记录进行比较，你刚才的操作可能会造成监视程序的误判。我在安装Adobe PhotoShop 以测试CleanSweep 时，CleanSweep 的监视程序正在工作，此时我用记事本打开一个无关文件，然后操作一下，再移动记事本在屏幕的位置，就这么个操作，Windows98 在它的Windows\Applog 目录下改动了两个文件，这两个文件与安装PhotoShop 毫无关系，但CleanSweep 的监视程序可不这么想，反安装时把这两个文件也删掉了，造成多删文件的现象，但我并不怪CleanSweep。

（二）看到这里，只要你中途没有打瞌睡，就知道Norton Uninstall 是今天的最佳反安装软件，刚才我一直没有告诉大家，我使用的是试用版，在用它反安装QuickTime 和Adobe Photoshop 后，Norton Uninstall 就报废了，提示系统环境已经改变，Norton Uninstall Deluxe 1.0 试用版和另一个叫QSOUND 软件的试用版使用同样一种技术，都是为了不让共享软件的使用期限超过限定天数，很好笑的是，这种技术的加密方法很容易破坏，你想把Norton Uninstall 用长一点都不行，更不要想在失效后重新安装了。

Windows95 反安装软件比较表

	CleanSweep Deluxe	CyberMedia Uninstall	Norton Uninstall Deluxe	自带的反安装程序
版本	4.0	4.5	1.0	
网址	www.quarterdeck.com	www.cybermedia.com	www.symantec.com	
配备自动监视程序	Yes	Yes	Yes	
移动软件	Yes	Yes	Yes	
备份、保存软件	Yes	Yes	Yes	
寻找无用文件	Yes	Yes	Yes	
ZIPMagic评分	4.0	4.0	4.0	5.0
QuickTime评分	4.0	3.0	4.0	3.5
PhotoShop评分	3.5	2.0	4.5	4.5
个人印象	3.5	3.5	4.5	

一、文件浏览器

软件名称:WaveFile 1.0

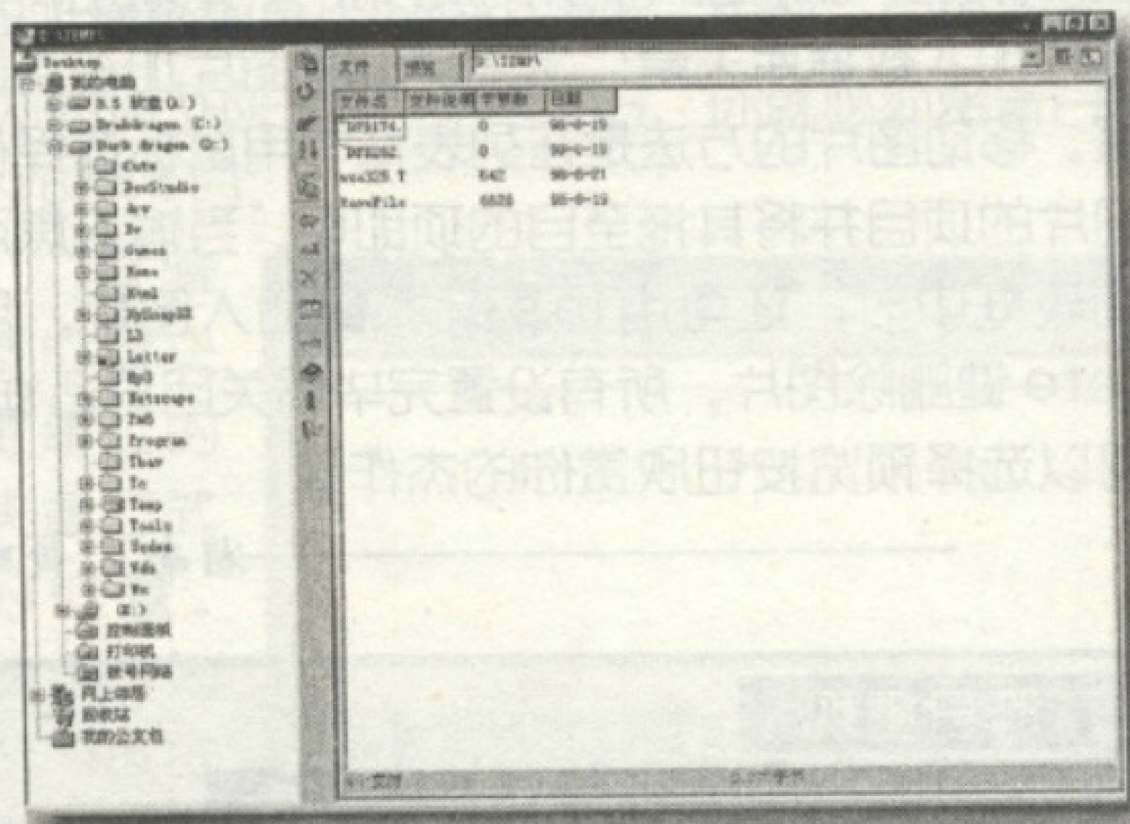
作者:赵继伟

下载网址:http://www.nease.net/~wadezhao

光盘目录:\BBX\WAVEFILE

WaveFile 是一个桌面工具，它可以完成 Windows Explorer 的大部分功能，如拷贝、移动文件、改名、打开、执行或新建等等，除此之外它还有两个附加功能:

1. WaveFile 在列文件列表时比Explorer 多了一列，叫做文件说明，用户可以给每一个文件列



表中的文件都加上一行说明，这个功能会给用户管理自己的文件带来很大的方便。说明文字会自动存盘为WaveFile.DIR，软件自动建立与*.DIR的关联，双击 WaveFile.DIR 可直接进入管理界面。

2. 在浏览文件的时候还支持直接进行预览，预览的格式包括四种:纯文本文件、图形文件、HTML文件和压缩文件。浏览文本文件时可根据文件的格式采用不同的彩色显示，目前的彩色显示支持 Pascal 格式、INI格式和 HTML格式，除此之外，对文本文件还可以直接编辑，编辑时支持查找、替换、GB 码与BIG5码的互换、HZ码与GB 码的互换、在汉字间插入空格或删除汉字间的空格。支持的图形文件格式包括BMP、PCX、JPEG 和GIF。支持的压缩文件格式有ZIP、ARJ、LHA、ARC、TAR、ZOO、CAB、RAR、EXE 和UUCODE。

WaveFile 为完全免费软件，在使用中遇到的问题或有什么建议请与作者联系，软件的更新版本也请到作者主页获取。

——北京 赵继伟

二、小图标浏览工具

软件名称:BMPLOOK 1.0

作者:伙伴软件工作室

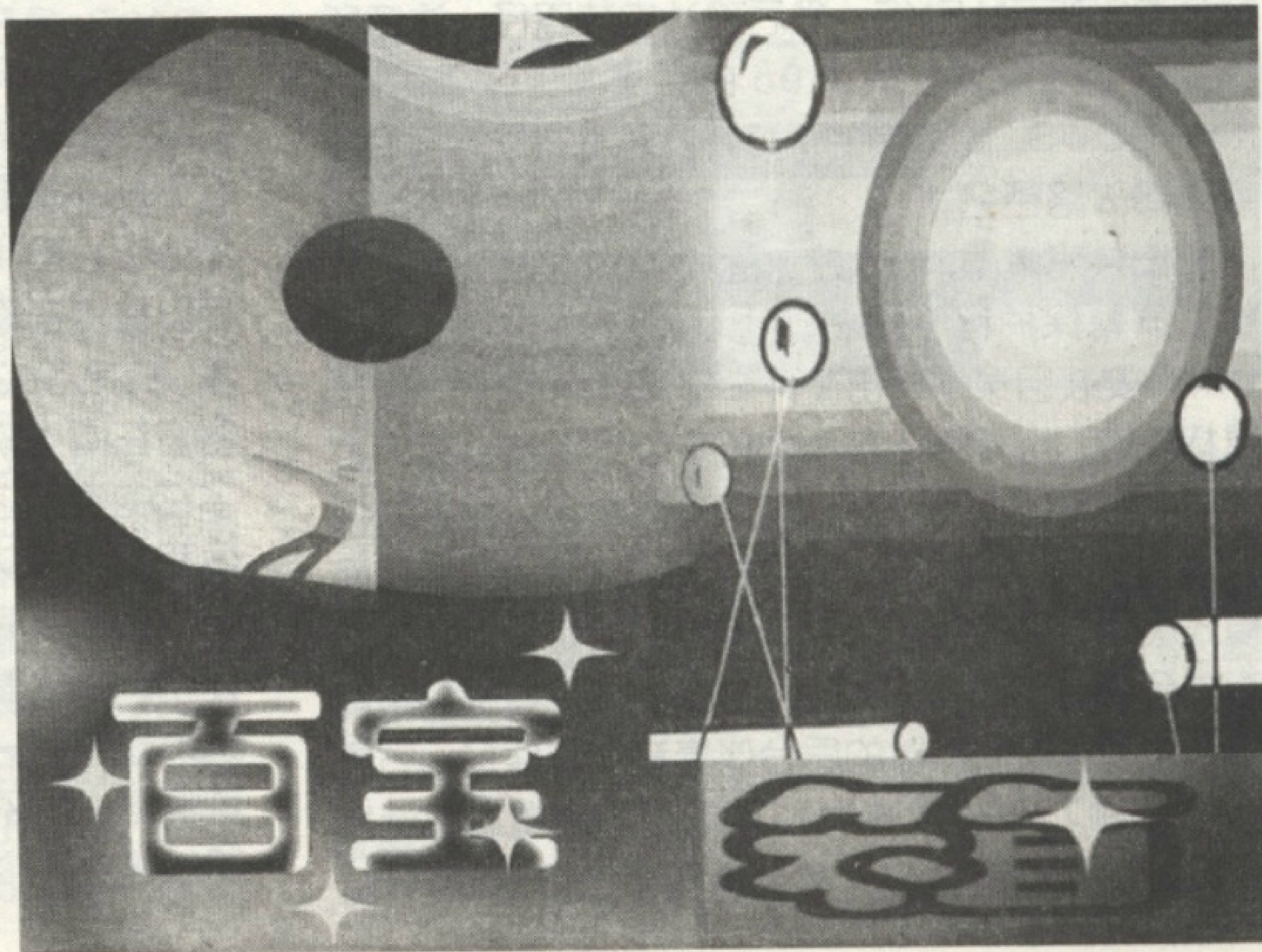
下载网址:

光盘目录:\BBX\BMPLOOK

BMP 小图标主要是用于编程的，经常用 VB、DELPHI、C++ BUILDER等工具编程的朋友一定对 BMP 小图标浏览的麻烦性深有体会，用一般的图形工具看真是非常麻烦，用看图工具看虽然有所好转，但选定后还得记住目录及文件名，因为在应用中还要去打开文件。有没有更好的选择？BMPLOOK 就能解决这个问题，它不但可以让你更加方便地浏览图标，有自动的浏览功能，更绝的是在你选定后，目录及文件名将被发送到剪贴板中，这样你只要在打开对话框中将其粘贴到文件名框中便可以了，而不用再一个个地打开文件夹，寻找想要的文件了。

如果你喜欢编程，BMPLOOK 一定可以有所作为的。

——江苏 潘想



三、文件绝对删除工具

软件名称:FILEKILLER 1.0

作者:伙伴软件工作室

下载网址:

光盘目录:\BBX\FK

对于一些保密要求非常高的文件，做很简单的删除后，你是否就放心了？不怕被高手恢复？用本工具吧，用FILEKILLER删除，你就可以放心了，即使被恢复也不会泄密，因为文件早已面目全非了。

——江苏　潘想

四、通用屏幕保护生成器

软件名称:Screen Saver Maker 1.0

作者:逍遥软件工作室

下载网址:

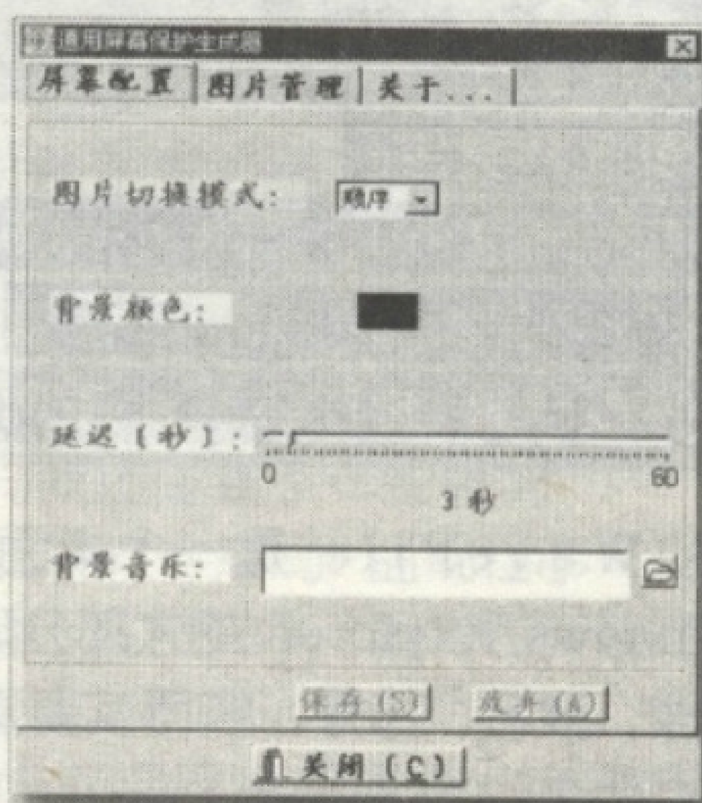
光盘目录:\BBX\SSM

喜爱屏幕保护程序的朋友是否想过自己制作一款屏幕保护呢？通用屏幕保护生成器可以实现你的梦想。它的实现原理很简单，即把一定数量的图片组在一起，按照特定的顺序或随机顺序全屏播放，并配以动听的音乐，使人在工作之余得到美的享受。

屏幕保护生成器的安装非常简便，在WIN95下运行SCREEN.EXE，然后确认安装路径，注意所有文件必须安装在WIN95的目录下，缺省为C:\WINDOWS，如果你的WIN95安装在其它目录，必须先修改路径名。

安装完毕后，进入控制面板，双击显示器图标，单击屏幕保护程序标签，也可以在资源管理器的WIN95安装目录中单击文件SCRSAV.SCR，单击鼠标右键，选择弹出菜单中的安装项即可。在下拉列表中选择SCRSAV，选择设置按钮，弹出一个设置对话框，单击屏幕配置标签，其中，图片切换模式决定图片播放的顺序;背景颜色决定全屏播放的背景色;延迟决定在两幅图片间切换的时间间隔;背景音乐为屏幕保护时的后台伴奏音乐文件名，后缀名可为MID、RMI或WAV。修改各项配置后可选择保存按钮使配置生效，或选择放弃按钮取消修改。

单击图片管理标签可对图片库进行增加、删除、移动操作。



图片来源有两种，一是文件，其格式包括BMP、JPEG、ICO、WMF和EMF;二是剪贴板。可通过单击按钮在两种方式间切换。对于不支持的图像文件，可先用其它图像处理软件如ACDSEE等拷至剪贴板，再从剪贴板加入图片库中。添加图片有两种方式，一是增加，即将图片加入数据库末尾;二是插入，将图片加在当前位置。移动图片的方法是在列表框中用鼠标选择代表图片的项目并将其拖至目的项即可。当输入焦点在列表框中时，还可用Insert键插入图片，用Delete键删除图片。所有设置完毕后关闭对话框，就可以选择预览按钮欣赏你的杰作了。

——湖南　黄鹏

五、昨日重现

软件名称:Timer Cheater　5.10

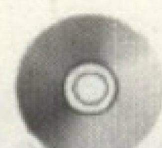
作者:黄鹏

下载网址:

光盘目录:\BBX\YOM

这是一个解除共享软件时间限制的小工具。其它软件如AnyDay、时光倒流等也有类似的功能，它们的实现原理也基本一致:即首先修改系统时间，然后运行应用软件，最后恢复系统时间。昨日重现与以往这些软件的最大不同之处在于:它将数据库技术、快捷方式、进程处理技术完美地结合在一起，使得它在同类软件当中独树一帜，脱颖而出。在熟悉了它的使用之后，你一定会由衷地感叹它精巧的构思和强大的功能。

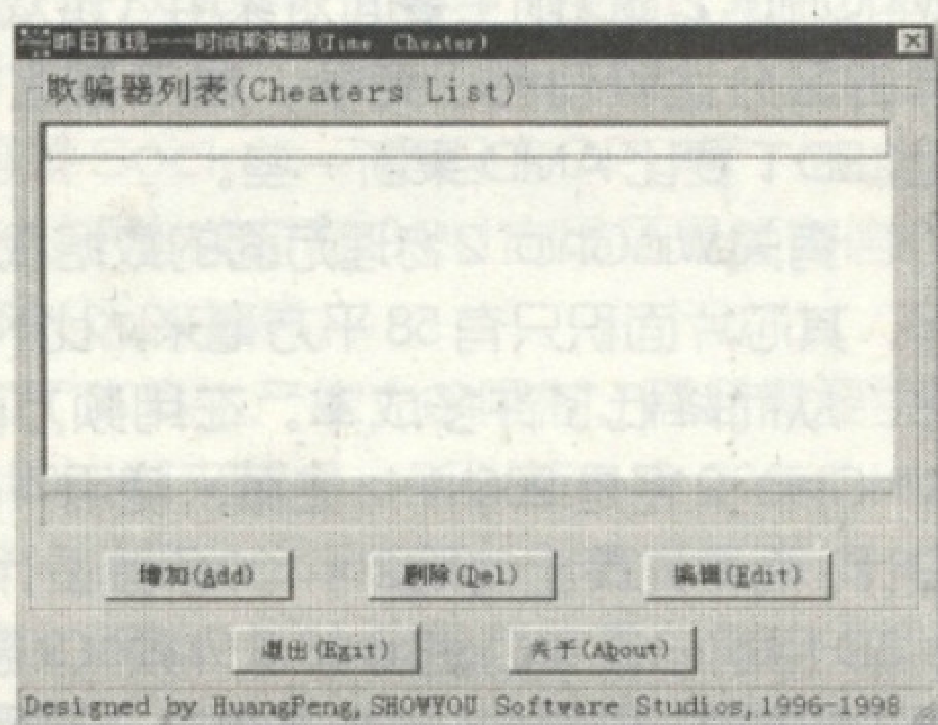
在安装完毕后，点击昨日重现的图标即可启动程序。昨日重现把对一个应用程序的时间欺骗操作统统封装于一个容器当中，这些容器就被称为时间欺骗器。为了便于用户操作，系统将对每一个欺骗器都建立一个快捷方式，用户以后只须双击快捷方



式即可启动应用程序，而不必每次都进入昨日重现了。

启动昨日重现以后，你会看到一个欺骗器列表，指明系统中已经安装了欺骗器的应用程序。如果你要新建一个欺骗器，可选择增加按钮，进入编辑器窗口，该窗口中，欺骗器名称和程序名称都是必须填写的项目，欺骗器名称用于标识欺骗器，也就是最终建立的快捷方式的名称。程序名称即具有时限的应用程序的完整路径名，可点击旁边的文件选择按钮确定。新日期是一个应用软件有效期限内的日期，缺省为当前日期。注意，在实际运行欺骗器的时候，系统日期将变成新日期中指定日期的下一天，之所以如此，是为了专门对付那些在校验日期时精确到具体时间的软件。因此，如果你想设定软件执行的日期为6月5日，你就必须将新日期定为6月4日。

欺骗器位置决定建立的快捷方式的位置，默认为WIN95的桌面。单击更改图标按钮会



弹出一个图标选择框，选择该框中的浏览按钮可以选择包含图标的文件，有效的扩展名是：EXE、DLL、ICO。如果不选择图标，快捷方式将采用应用程序的图标。当所有的编辑完成之后，单击确定按钮生成欺骗器，单击取消或关闭则放弃编辑。生成欺骗器后，你将看到欺骗器列表框内出现了新的欺骗器的名称，同时，在桌面或者程序组或者开始菜单内生成一个新的快捷方式，以后启动应用程序时只须双击该快捷方式就能无限使用了。如果你已经卸载了应用程序，可以选择删除按钮移去该程序所对应的欺骗器；如果你想修改程序执行日期、快捷方式图标等，可以选择编辑按钮进入编辑窗口，操作方法如前。对欺骗器列表中项目的操作还可以单击鼠标右键，选择弹出式菜单中相应的操作即可。

下面以一个实例来说明昨日重现的使用。假定现在是1998年8月10日，你在WIN95中第一次安装Ultra Editor 5.10并运行之，系统提示你还有45天的使用期限。关闭该软件后，启动昨日重现，选择增加按钮，在欺骗器名称栏中填写Ultra Editor 5.10 Cheater，单击程序名称编辑框旁边的浏览图标按钮选择Ultra Editor可执行文件的完整路径，新日期栏显示为1998-8-10，因此不作修改，其它项目也保持其默认值。单击确定退出编辑窗，你将发现欺骗器列表中已出现Ultra Editor 5.10 Cheater项目，退出昨日重现，WIN95的桌面上会出现一个叫Ultra Editor 5.10 Cheater的快捷方式。双击它将启动Ultra Editor，提示还有44天。但这并不能说明问题，退出来，将系统日期改为2001-8-10，然后再执行该快捷方式，哈！还是剩下44天。如果你觉得44天不过瘾，请重新启动昨日重现，单击编辑按钮，将新日期改为1998-8-9即可。

注意事项：

1．有些软件一旦期限已过，它们将在硬盘上作上标记，使得修改时间或重新安装都无效。因此如果在这种情况下再使用昨日重现将不会起任何作用。

2．建议对于生成的快捷方式不要直接在桌面上修改，而应该用昨日重现的编辑器，因为那样将导致参数的不一致而无法运行。

3．本软件虽然能够解除共享软件的时间限制，但它并未对原代码进行任何修改，尽管如此，作为对软件作者劳动成果的认可，还是应该注册。

六、文件产生器

软件名称：FILESHOP 1.0

作者：伙伴软件工作室

下载网址：

光盘目录：\BBX\FILESHOP

顾名思义，本工具用于产生一个文件，在编程时经常需要事先产生一数据文件，使程序不会找不到数据文件而出错。通常我们会编一附加的程序事先产生数据文件，但是比较费时间。本工具可以很方便地帮你做这工作。

本工具用C++ BUILDER编成，不需安装，可直接运行。何不一试！

——江苏　潘想

集成3D指令集的CPU（下）







北京 赵效民

四、3D Now! 的信徒——IDT与Cyrix公司

在当今几大主流PC-CPU厂商中，IDT与Cyrix是两支重要的力量。IDT虽然出道不久但发展迅速，其研制的WinChip C6处理器虽然综合性能最弱但以低功耗而闻名于世，而Cyrix的CPU虽然是“电耗子”但一直稳坐整数运算速度的第一把交椅，因此它们都有各自的优势，为Socket 7用户提供了更多的选择。而如今，它们共同选择了3D Now! 以集成在各自下一代的产品中，从而也大大加强了3D Now! 阵营的实力。使用它们我们同样可以享受到3D Now! 所带来的好处。

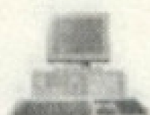
在AMD研制3D Now! 之初，IDT与Cyrix就已十分看好这项技术，并早早与AMD签署了授权使用的协议，在AMD开发K6-2的同时，两家公司也都透露了自己的3D-CPU计划。而IDT更是在K6-2发表的四天后展示了自己的样品，但Cyrix的举动则有些让人摸不着头脑，其产品开发计划也是含糊其辞，至于具体情况就请大家接着往下看吧。

（一）IDT的WinChip 2 3D处理器

IDT的C6处理器，我相信大家早有耳闻，它提供了与其它同频CPU相媲美的整数运算能力（好于同频的PentiumMMX）和最低的消耗功率，从而成为低端CPU市场中一支不可忽视的新生力量。在今年台北举行的Computex'98展览会的开幕式上（6月2日），IDT公开展出了其最新一代处理器WinChip 2和WinChip 2 3D的样品。其中的WinChip 2 3D就使用了3D Now! 指令集。

WinChip 2是在原有的WinChip C6处理器上发展起来的。与K6-2一样使用了Super-scalar MMX技术，并重新设计了浮点运算电路，从而使浮点运算能力较老的C6提高了一倍。在Winstone 98测试中，综合性能更是提高了15%，这要算是个不小的进步了。WinChip 2 3D则是在WinChip 2的基础上再加入3D Now! 而成的，除此之外两者其它方面几乎一样。为什么会同时发展WinChip 2与WinChip 2 3D? IDT解释说在价格上WinChip 2 3D要比WinChip 2贵一些，因此WinChip 2更适合普通的商业场合，而WinChip 2 3D则主要面对家用（游戏）市场，这样的区分比较有利于竞争。看来在这一点的把握上，IDT要比AMD果断一些。

有关WinChip 2物理方面的数据我们掌握的不多，其芯片面积只有58平方毫米，比K6-2小了许多，从而降低了许多成本。在用频方面，第一款WinChip 2将是266MHz主频，使用4 × 66.6外频设计。而早先传出使用2 × 100外频设计的WinChip 2 3D目前已证实仍使用66.6外频（3倍频），并且是过渡性的型号而不会大量生产。虽然目前的C6和200MHz的WinChip 2 3D仍然使用0.35微米工艺制造，但IDT表示在今后的WinChip 2和WinChip 2 3D中将全部采用最新的0.25微米制造工艺，工作电压也进一步降到2.8和2.5V，以继续保持IDT产品低功耗的一贯传统。至于具体的主频型号则与K6-2一样，首先从266（66.6 × 4）开始，而其后的产品都将使用100外频，已经透露的有300（100 × 3）与350（100 × 3.5）两个版本而没有类似于K6-2 333的型号。至于WinChip 2和WinChip 2 3D所使用的主板，IDT表示在设计时已经考虑到这个问题，由于它们是严格按照Socket 7技术标准设计的，所以现在的绝大多数Socket 7主板都可以使用（某些老主板只要更新一下BIOS即可），而最新的支持100外频的Super 7主板则更是没有问题。事实上，目前一些新出的Super 7主板的说明书上也已经清楚写明支持IDT的CPU，看来市场已经为WinChip 2与WinChip 2 3D的到来做好了准



备。

到今年年底，IDT 还将展示 WinChip 2的下一代产品 WinChip 2+，它的变化在于其L1 Cache的容量（64K）猛增一倍而到了128K，芯片面积也增大到80平方毫米，但仍保持在成本与功耗方面领先的优势，速度则从300MHz（100 × 3）起步，而在目前的计划中最高已经有400MHz的版本。到时它的3D版本也会同时出现（也可能就只有3D一种版本）。另一方面，由于 Socket 7平台到明年就有可能寿命已尽，因此IDT已准备向低价位电脑进军，研制类似于 Cyrix Media GX 的处理器，它由WinChip 2+加上北桥芯片功能而成，代号为WinChip 2+NP，IDT计划在明年上半年提供样品，但是否能成功就要看主板和控制芯片组厂商的配合了。与此同时，IDT还将研制全新的 WinChip 3处理器向高端领域进军，它使用了新的核心技术与指令执行方式，并从500MHz起步（目前计划到600），估计3D指令集到那时已经是必备项目，而且它也很可能不再是 Socket 7结构的CPU了。由此可以看出IDT对于继续留在CPU市场还是颇有信心，并已做好了长远的打算。

由于IDT本身生产能力的限制，而且需要生产的CPU品种也越来越多，所以第一个200MHz的WinChip 2 3D要到今年的第三季度才能供货（当你看到这篇文章时，估计已经上市了），266的型号则要等到年底了。为此，IDT目前正在抓紧改造它的Oregon制造厂，并与IBM签订了代加工协议，让后者以0.25微米工艺、2.5V电压和IBM Blue Logic技术生产 WinChip 2 3D，这样将可以大大缓解供货的压力。但是在目前的中国大陆市场上，我们可能一时半会还见不到IDT的最新产品，但IDT已经成功登陆香港并发展了多家代理，现在正逐步向内地进军。预计最晚到今年年底我们就能看到首批 WinChip 2与 WinChip 2 3D 处理器的身影。

总体来说，WinChip 2 3D 相对于其它同类产品而言在性能与价格上取得了极佳的平衡，因此将会成为低端市场中的一支主要力量，它的这一优势也非常有助于得到大量“准低价位PC”厂商的支持，这也是IDT公司对自己的市场定位明确、客观而又理智。就目前的情况来看它已经成功了一半。

（二）Cyrix 的M II处理器

对于Cyrix的威名我想大家的耳朵都已磨出茧子了，进入586时代后它的产品一直以强大的整数运算能力而著称，其6x86系列可以说风光了好一阵子。而在被大名鼎鼎的美国NS（National Semiconductor，国家半导体公司）收购后更是实力猛增。但是它的开发方向似乎有了改变，或者说有些出人意料。虽然与IDT一样得到了3D Now! 的授权许可，但至今仍没有实质性的样品出现（到本文完稿时）。

现在Cyrix已经将新的6x86MX处理器更名为M II，这是以前的6x86MX的改良版。由于 Cyrix 已经被NS收购，因此不再需要IBM来代生产6x86MX，但为了与IBM所生产的6x86MX CPU相区分，就起了这个新的名字，另一方面，M II似乎也想从名字上让人知道它是以Pentium II为主要目标的，通过测试它的确也提供了与同频（型号频率）Pentium II相似的性能，只是在浮点运算一项仍排在Pentium II和K6之后。

新的M II的工作电压并没有变化，但由于使用了0.25微米的制造工艺（不过部分产品的初期型号仍然使用老的0.35或0.3微米的制造工艺），使它与6x86MX 相比功耗和工作温度都有降低。至于其它方面则改进很小，晶体管数量可能会比6x86MX的600万多一些，而芯片面积也会因为制造工艺的改良而进一步缩小。值得留心的仍是在频率的标称上，M II仍然使用PR的方式，即型号上的数字（型号频率）并不是它真正的工作主频。从中可以看出M II-300并不是使用100外频的CPU，只有M II-333和M II-350才是真正的100外频CPU。但是当M II-333于今年6月底推出后，人们发现它的初期产品也并没有标明使用100外频，可能到后期采用0.25微米制造工艺时这个愿望才能实现。不过最近许多媒体在进行测试时发现，各款M II都可以使用100外频，如M II-333在100 × 2.5方式下能稳定工作，而M II-300完全支持100 × 2的工作模式（老的6x86MX-266也可以）甚至也能在100 × 2.5方式下运行，只是Cyrix目前并不推荐而已。

Cyrix在取得3D Now! 的授权之后就曾经声明会将其使用在M II中（简称M II-3D），但至今仍没有兑现，包括最新出品的M II-333。即使在台北Computex'98上，Cyrix的宣传重点也并不是M II-3D而是NS公司所看重的多功能CPU，这就是于4月提出的PIAC（Pc In A Chip）计划。当初NS在收购Cyrix时就曾经表示它对后者

的MediaGx处理器非常感兴趣，这也可以说是收购后者的主要原因，看来现在也因此而正在改变Cyrix的开发路线。在台北Computex'98上，AMD与IDT都在为3D Now! 大做文章，而Cyrix这边则展示了基于MediaGX-200处理器的多媒体处理机Media Center（第8期《大众软件》有介绍），NS的总裁Brian Halla更是亲自到了台北为MediaGX助阵，但对MⅡ-3D几乎是一带而过。当然，500美元PC一直是NS的梦想，所以它这样做也无可厚非。只不过这些现象不得不让人们关注起Cyrix的未来发展方针，但据NS内部声称，NS随时有可能在MⅡ中加入3D Now!，在技术上这已不成问题。因此，喜欢Cyrix处理器的玩家们可要随时留心MⅡ产品标签上的变化，说不准哪时就出现了"3Dxxx"的字样。

对于未来，NS在这方面透露的很少，相反还是大力宣传PIAC设计，其首枚产品将在明年年中问世，速度从266起步，仍采用非Socket 7设计，使用600pin TCP封装（Socket 7处理器一般为321pin）。看来NS决心要在CPU的另一端领导潮流了，但据推测在PIAC中也很可能会集成3D Now!，因为它主要面对家庭，而3D Now! 对于家庭用户应该说是必须的。

难道Cyrix打算放弃高端市场了吗？NO! 相反，由于NS已经得到了有关Slot 1的技术，并与INTEL在这方面有授权协议，因此它将是最容易进入Slot 1领域的非INTEL厂商。事实上，Cyrix的第一款代号为Cayenne的Slot 1处理器目前正在紧张的研制之中，预计明年推出，但按NS的说法到时还要看Slot 1的市场到底如何再做投产的决定，不过几乎可以肯定的是，只要投产那它必然也是一个3D-CPU，因为如果没有3D指令集，那与明年出现的Katmai相竞争就几乎没有什么优势可言，就如同现在一样，谁还会买不带MMX功能的CPU呢？

有关Cyrix在3D-CPU方面的态度与发展计划一直是人们所关心和猜测的对象。而NS的"反常举动"和Cyrix的"迟纯动作"也为其增添了不少神秘色彩，对此我将与广大玩家一道共同注意它的动态，并尽可能为读者们献上第一手资料。

除了IDT与Cyrix之外，还有两家实力较弱的CPU厂商也极有可能成为3D Now! 的信徒，它们就是法国的SGS-Thomsom（汤姆逊）公司和最近刚加入Socket 7阵营的美国Rise Technology公司。前者目前致力于开发类似与MediaGX的处理器PC-Comsumer，后者则推出了正规的Socket 7处理器MP6。虽然它们都没有明确表态要使用3D Now!，但通过整个CPU市场的大趋势分析，3D-CPU也应该是它们想要达到的目标，而从目前情况来看它们还不具备单独开发指令集的实力，因此极有可能是象IDT与Cyrix一样走授权的道路，否则不利于在CPU领域里长期立足。至于曾经为Cyrix代加工生产CPU的IBM至今仍没有透露其3D-CPU的计划而继续生产目前的6x86MX处理器，对于未来的发展我们也没有得到任何消息，看来IBM可能并不看重3D-CPU。

此外，在AMD宣布研制K6-2的时候，另一家公司也及时做出了回应，它就是如雷贯耳的INTEL公司。对于INTEL谁都不能小看，尽管现在第一个3D-CPU并不是出自INTEL之手，但第一并不见得是最好的，因此K6-2与3D Now! 可要小心了。

五、另立门户：INTEL的Katmai处理器

说实话，目前我们对这款代号为Katmai的CPU所掌握的资料是最少的。在此只能先给大家一个大概的介绍。

Katmai又被称为MMX2-CPU，由于它在P7推出之前是最为瞩目的产品，因此也有人戏称之为"准P7"。Katmai其实是一款增强版的Pentium Ⅱ，除了主频增加外其最引人注目的改进就是全新的第二代MMX指令集，这套指令集的开发早在去年就已经为世人所知。那为什么开发工作会耗时如此之长呢，其根本原因就在于新加人的3D指令集。原先INTEL并没有考虑要在MMX2中加入大量的3D运算指令，但自AMD公布了3D-CPU计划后，INTEL也作出了必要的调整，由于其目前的Pentium Ⅱ在浮点运算方面仍有良好的表现，因此也并不用象AMD那样"风风火火"，这样可以将工作做得更细。从目前的资料来看其3D指令数量达到了70多条将近是3D Now! 的4倍，由此可见INTEL的反击之猛烈。另据悉，这套由INTEL自己开发的3D指令与3D Now! 完全不兼容，这与AMD、Cyrix拼命兼容INTEL的MMX指令集形成了鲜明的对照。因此这就将引出一个集成3D指令

的业界标准问题，看来INTEL非常自信其在业界中的地位。

使用100外频的Katmai预计在1999年第一季度推出，起始主频已定在500MHz（100 × 5），并按每50MHz一个型号的规律发展，而到1999年下半年700MHz的产品出现时可能就开始使用200MHz的外部主频了（也许在这之前的某个型号中就开始使用），从而使系统性能得到明显的提高。与K6-2不同，据说Katmai在采用许多新的指令执行技术（如使用两组SIMD设计）的同时还重新设计了浮点运算单元，因此与现在的Pentium II相比，其纯浮点运算能力又将提高一个档次。同时INTEL还将为其研制代号为Carmino的主板控制芯片组，配合INTEL 740全能显示芯片的后续产品Protola（采用4倍APG技术），将使Katmai系统的3D性能得到整体的飞速提升。另有报导说，与INTEL共同开发P7的HP公司也参与了Katmai的后期设计，因此它也有可能是一款64位CPU，但我认为这个可能性非常渺小，P7都拖到2000年年中推出，那么64位CPU在1999年又能有多大作为呢？至于CPU内部的布线宽度，种种迹象表明首批推出的Katmai仍使用0.25微米工艺，而到1999年下半年或2000年则将改用0.18微米制造工艺，看来INTEL在这方面一直保持着领先的地位。

除了Katmai之外，INTEL亦打算在代号为Coppermine的未来笔记本电脑用Pentium II中加入3D指令集，并针对3D性能做更大的技术改进，力求改变人们对笔记本电脑“3D低能”的传统看法。另一方面，为了应付更为严峻的“低价位电脑”的挑战，不久前INTEL已经宣布准备重新开发基于Socket结构的CPU，其规格暂命名为Socket B，并预计于明年上半年推出。新CPU采用全新的370脚管设计，而首款产品据说是从现有的Celeron发展而来的，为此INTEL还正在研制代号为“Whitney”主板芯片组与之配合。虽然在这款芯片组中集成了i740显示芯片，但有人分析新的Socket B处理器可能也要集成3D指令集，否则与K6-2或K6-3竞争仍胜算不大。对此，且让我们密切注视它的发展动态。

从以上可以看出，INTEL对3D-CPU的开发是很稳重、细致而全面的。它依靠自身力量在外围设备上对新一代3D-CPU予以了极力的配合，如主板控制芯片组和3D加速芯片等。由于这些都是INTEL自己的东西，所以可以最大限度发挥它的性能，这显然要比那些仍然需要第三方厂商支持的3D-CPU要好得多，也是AMD、IDT与Cyrix很难比拟的。虽然Katmai最早也要到明年年初上市，但现在我们就可以想象到它的出众性能。我敢说，按目前的发展状况，那时的K6-3肯定不会是Katmai的对手，由于INTEL的3D指令数量是3D Now! 的4倍，那么也就意味着在某些情况下，它的效率也将是采用3D Now! 产品的4倍，这还不算上多出来一组SIMD的作用。唯一担心的可能就是Katmai的售价了，许多大众级的用户也许就是因为这个原因而很难有机会去体验它所带来的快感。但愿到时INTEL仍能感受到AMD、IDT与Cyrix等CPU厂商所带来的压力从而采取更为平易近人的价格政策，以让不幸拥有这种遗憾的用户减到最少。虽然诗人说遗憾也是一种美，但我相信PC玩家们可不信这一套。

六、结束语

好啦，今天有关3D-CPU的报告就先到这了。希望现在的你已经对这位3D应用的福音战士有了大概的了解。有关它的传说还有很多，因此对于它的未来我们谁也说不准。但就目前来说，是否应该选择3D-CPU已是一大焦点问题。对此，我们只要弄清一个问题即可：你是否已经拥有支持它的软件？虽然AMD推出了针对Quake 2的更新程序，但毕竟支持3D Now! 的软件还没有大量出现，即使出现了也很难在近期的中国大陆见到，而通过上文你也应该明白，对于不支持3D指令的软件，3D-CPU在运行效果上与普通CPU相比几乎没有分别。因此如果没有这类的软件那就再等几个月吧，到时候将有新的型号出现，而现在你所看中的型号到那时也会降价不少，何乐而不为呢？若真的就想现在升级（组装）那么最好选择使用100外频的产品，它对系统的整体性能有很大的好处。

3D-CPU绝对是一大潮流。“是潮流我们这些玩家就应该追随，但要想到达浪潮的顶峰要靠自然的力量推动（外围支持条件的成熟），而不能失去理智地往前冲，否则只有后悔和遗憾（又亏老本了）。”这一直是我的座右铭，希望对你也适用。

环境音效和Sound Blaster Live!



北京 李朋

和CD-ROM、3D显示芯片等多媒体技术不同，声卡的技术更新似乎慢了点，虽然各家公司一直有新型号推出，但并没有象Voodoo之对于3D加速这样划时代的进步。尽管PC音频技术的进步使PC音频质量有了很大改善，可现今的PC音频听起来仍不够真实，原因是缺少两个重要的因素：

1.环境因素。现今PC音频没有表达出环境对声音的影响。房间的大小、墙壁的声学特性和其它影响因素都必须考虑进去，才会产生身临其境的真实声音。

2.3D音效定位在两音箱系统上播放时，收听者必须找个最佳位置并面对显示屏才能达到最好的效果，任何头部转动都将严重影响3D音频体验。

然而，这种情况随着创新（Creative）科技有限公司最近在新加坡、美国和中国等地发布Sound Blaster Live! 而发生了改变。作为声卡领域的绝对权威，创新科技主席兼首席执行官沈望博先生甚至说这是一项可以媲美当初创新推出Sound Blaster的成就。

环境音效

这块声卡究竟有着什么样的功能，值得这样的宣传呢？它最重要的功能就是引入了环境音效（Environmental Audio）的概念，能够为听众提供一个栩栩如生的环境。

传统的声卡最多是使用高保真、低噪音等功能，保证声音的无损播放，但是3D环绕立体声也无法表现不同空间大小、不同位置、不同距离音效的临场效果。例如在广场上和在小屋内的狗叫声和回音肯定是不同的，但旧有的技术几乎无法将这种不同表现出来。为此，创新经过了几年的努力，提出了环境音效这个解决方案，力图再现各种不同环境中的声音效果。这个解决方法不仅仅是一个新芯片或一块新声卡，而包括了硬件、软件、系统和音箱四部分。

（一）硬件

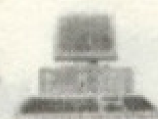
要灵活再现各种环境音效，需要大量的计算工作，这要求声卡有一块强大的音频处理芯片。为此，创新和它的子公司E-mu特别研制了EMU10K1芯片。它集成了两百万个晶体管，具有超过1000MIPS的处理能力。使用这块芯片的音频处理引擎可以实时进行32位、48kHz的数字信号处理，通过获专利的8点插值运算技术获得平滑、细腻的声音，并且实时提高任何音源的音频质量。EMU10K1芯片通过多音频通道来输送声音，并添加了实时效果。它可以再现和复制由不同声源产生的声音和声学效果，诸如声音的反射——一个与房间、山洞、隧道和水下等环境有关的重要因素。EMU10K1除能实现回声、滑音、变调和混响等过去在专用设备上才能达到的实时效果外，还能制造具有交响乐效果的音乐。第一块使用EMU10K1芯片的声卡就是Sound Blaster Live!。

（二）软件

为了发挥EMU10K1芯片强大的性能，实现环境音效，必须有一个好的软件平台，这就是E-mu环境建模（E-mu Environmental Modling）和创新多音箱环绕（Creative Multi Speaker Surround）技术。

E-mu Syster, Inc.是Creative的子公司，它也是一家为好莱坞提供顶级音频设备的厂商。E-mu环境







建模技术显著地改进了以往3D空间定位声音的方法。它计算所有必须的音频反射并通过数学算法控制它们，能精确定位3D空间中的声源，最终获得真正3D音效的非凡体验。这将大大提高过去、现在和将来制作的音频效果。而且它不仅能提高为它专门设计的软件的效果，还能通过音效预置（Preset）技术来加强对现有软件的支持，增强旧有软件的音响效果。传统的音频内容，包括现有声音应用软件和游戏、CD音频、WAV数字音频、MIDI音乐、VCD，甚至线性输人或话筒输人音频，经过由环境音效技术实现的交互式控制将变得栩栩如生。例如在播放VCD时，用户可听到声音是随电影中人物的位置而出现的，而不再是简单的立体声；在《雷神之锤II》中，在广场上和在地下室中子弹上膛及射击的回音将有所区别。

而创新多音箱环绕技术利用2到8个音箱的专业品质的位移和混音技术，将多个声音定位于环绕听众的三维空间中的任何位置，过程非常简单，且每个音源可单独进行控制。

● **（三）系统**

仅仅有良好的硬件和软件还是不够的，如果环境音效想要普及，必须得到大多数软件厂商特别是游戏软件厂商的支持，这就需要环境音效必须有一个良好的开发和应用系统。

创新于1998年5月27日在美国亚特兰大宣布主要的游戏开发商将支持它的环境音效扩展指令集（EAX，Environmental Audio Extensions）。这是一个音频处理应用程序接口（API），是为了扩展Direct Sound和Direct Sound 3D而设计的，它加人了各种互动式环境效果、环境音色库和环境定位等功能。通过EAX，创新提供给开发者功能强大、方便易用的API接口，并且使得开发人员更加容易地将交互式的3D音效加人到他们的游戏中。游戏开发人员可以实时地模拟游戏真实场景的音频特性，利用它优化和设计游戏，融合高品质的环境音响效果。软件开发人员可以为游戏选择预置的环境，如山洞、隧道、大厅、水底等。如果这些预置环境仍不能满足要求，还可通过一系列附加参数来构造符合他们要求的环境，进行更精细的设置。

创新的环境音效指令集已于早些时候在硅谷、伦敦、英格兰举行的创新每年度开发人员大会Creativity'98和电脑游戏开发人员会议上发布。而且应用程序编程界面对任何开发商都是开放的，并可从Creative的网页Creative Zone免费下载。

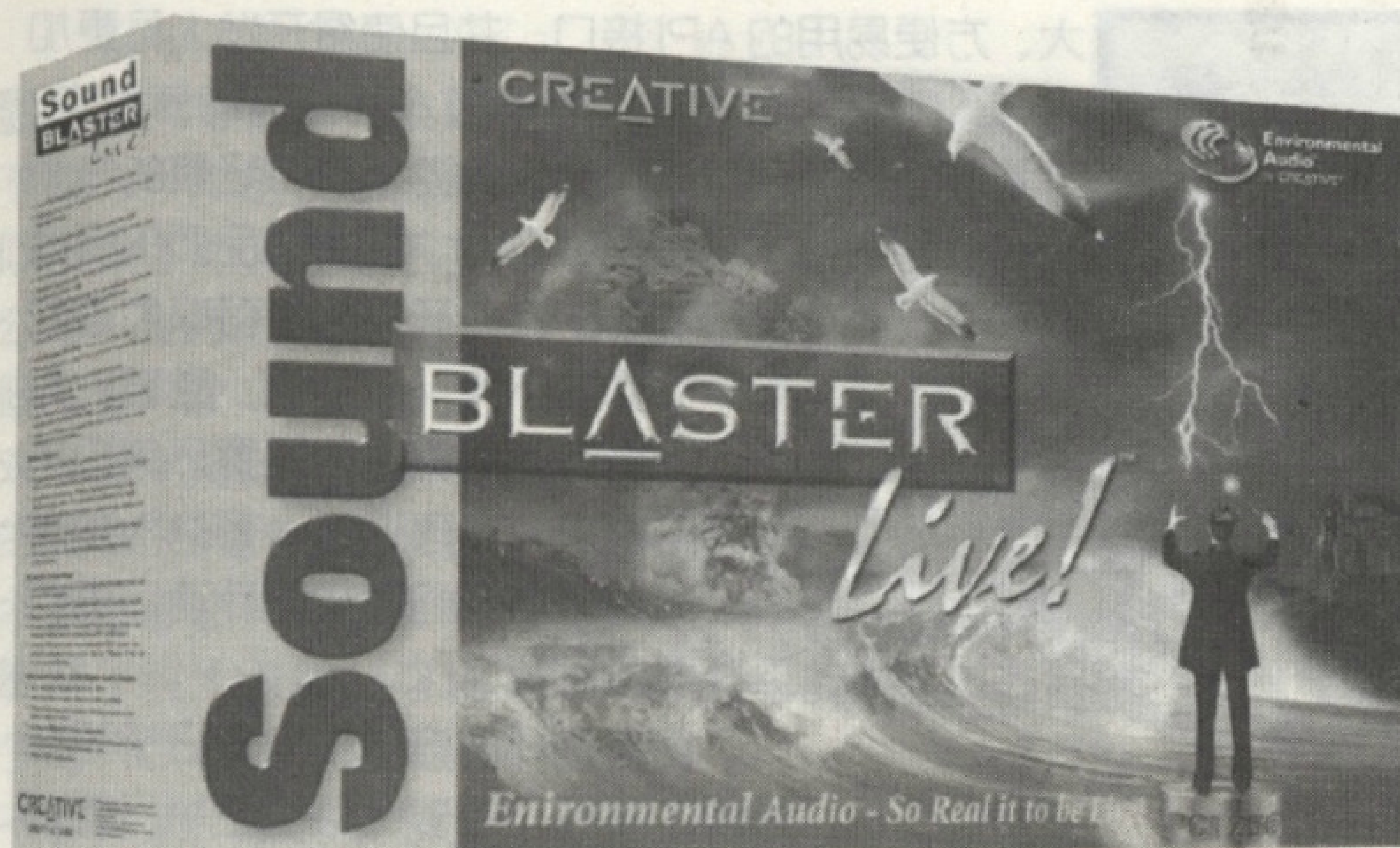
EAX已经被Dreamworks Interactive、FOX Interactive、Accloade、Bungie和GT Interactive/Epic Mega Games等公司采用，目前已宣布支持EAX技术的游戏有《虚幻》（Unreal）、《模拟城市3000》（Sim City 3000）、《神秘岛II》（Myst II）等。以使用了EAX技术的《虚幻》为例，主角在瀑布旁边转身时瀑布的声音将随着视角的变换而移动位置；飞标在石洞中反弹时能准确地听出它是在主角视角的哪个方位上。

● **（四）音箱**

虽然一般的双音箱系统也能体验环境音效，但是如果采用多通道音响系统更可以淋漓尽致地发挥环境音效的优势。Sound Blaster Live! 内建支持两到四个音箱，还提供一个数字输出接口以支持多达8个的下一代数字音箱系统。

创新还特别推荐了它和它的子公司Cambridge Sound Works共同研究开发的一系列高性能的音箱系统，例如使用PCWorks四点环绕技术(Four Point Surround)的环绕音效系统和桌面影院5.1（Desktop Theater 5.1）音响系统。

Cambridge Sound Works PCWorks Four Point Surround，总共包含了四个方形的环绕音箱和一个主动式低音炮，将可完全展现出Direct Sound 3D的环绕效果。而Desktop Theater 5.1则是为桌面影院PC-DVD系统而设计的，包括五个环绕音箱和一个低音炮组成，并带有一个有源功



放和一个内置杜比数字音频（AC-3）解码器。这两款音箱都是Sound Blaster Live! 的好搭档。

So Real It Has To Be Live!

有了硬件、软件、系统和音箱四部分才能形成完全的环境音效，Sound Blaster Live!才能诞生。这块声卡及其配件正是将上述技术结合后的产品。

（一）非凡的音效品质

通过E-mu公司专业级的合成器和数字I/O技术，Sound Blaster Live!提供了超越影院的数字音频效果。E-mu公司以向好莱坞工作室和专用音乐制作室提供音频采样和合成技术而著称。使用这些技术使Sound Blaster Live! 获得了优异的音响高保真度。例如，它能够达到平均120dB的信噪比，而噪音大正是以前的声霸卡最大的缺点之一。

（二）256复音音乐合成

Sound Blaster Live!将提供256复音音乐合成，是以前的Sound Blaster PIC128的一倍，更是远远超过了Sound Blaster AWE32和Sound Blaster AWE64。这已超越了大多数专业音乐合成器的功能，使Sound Blaster Live!提供了更加丰富的MIDI播放、更多乐器音符的同时播放、更多层次的乐器音色，从而产生出更高品质的声音和更出色的“持续效果”。

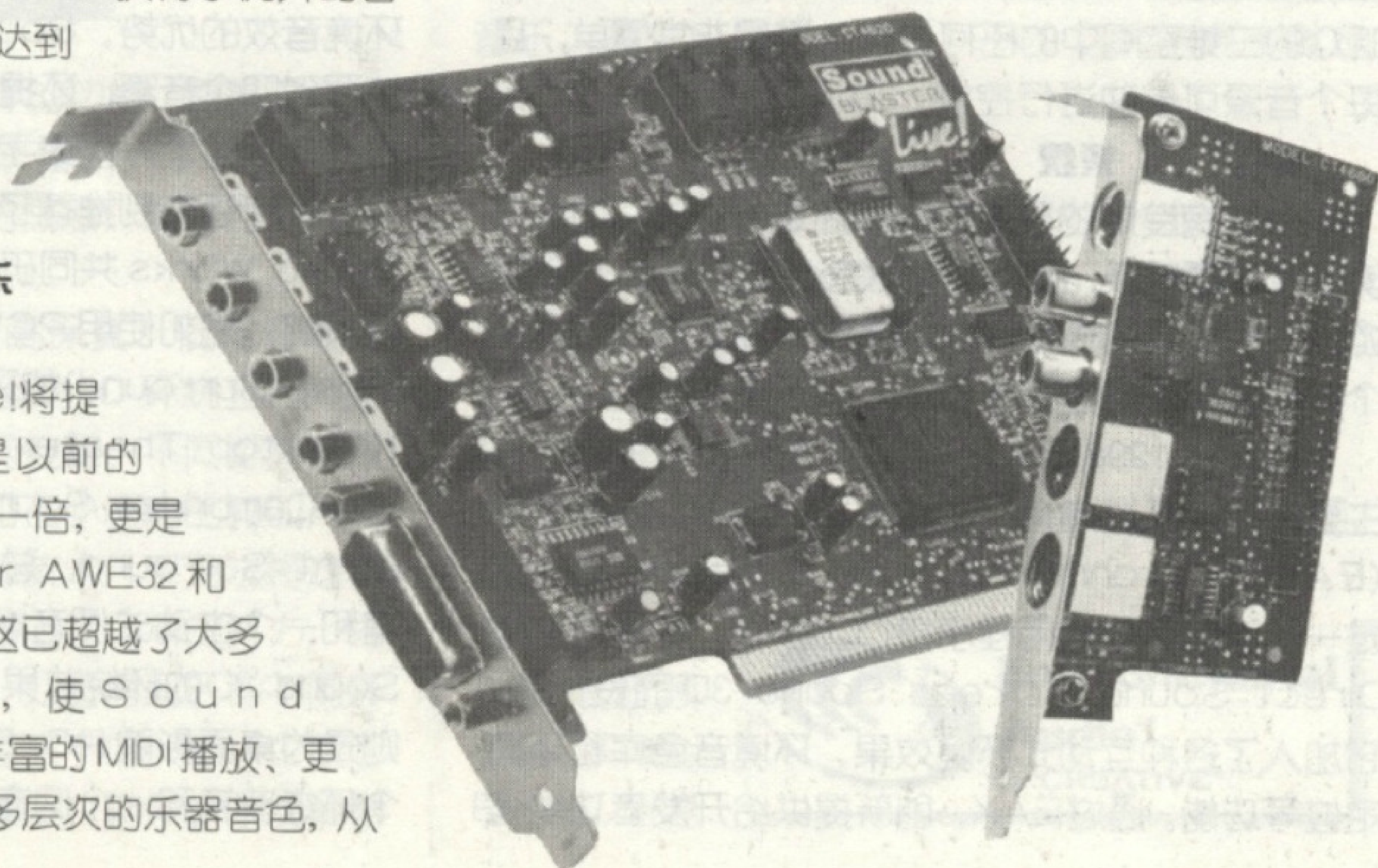
而且利用系统内存，您可以为音乐合成器定制使用2MB、4MB和8MB的专业品质音色库，可以使用多达32MB内存以获得Sound Font音乐保真度。

（三）数字音效输入/输出

Sound Blaster Live!同时捆绑了一块数字式I/O卡，它提供了数字式S/FDIF I/O和一个替代MIDI I/O的MIDI DIN连接器，数字式DIN连接器用于将来支持多达8个的数字式音箱。

（四）丰富的捆绑软件

为满足用户的不同需求，Sound Blaster Live!还提供了丰富多样的捆梆软件，如3D游戏软件、商用软件、娱乐和音乐软件等，包括现在最流行的MIDI设计软件Cakewalk Express Gold 6.0、声音编辑工具Sonic Foundry Sound Forge XP 4.0、音乐制作软件Mixman Studio、多种媒体播放软件、Creative Play Center 交互式音乐播放软件Creative Rhythmania、用键盘虚拟吉他演奏的软件 Creative Keytar 和《虚幻特别版》（Unreal Special Edition），其它还有Sound Blaster Live! 教程、演示文件和E-mu的2MB、4MB、8MB GM。用这些软件可以轻松制作各种以往只能在专用录音室内才能得到的效果。



棋——网络军棋之四国大战

网络休闲系列之一

江苏　谢勇

上网日久之后，不可避免地兴趣渐薄，这似乎是日日仅简单的重复少数几种网络服务产生的厌倦感，此时必须继续发掘网络中无穷尽的各种有趣事物，方可保持自己的网络热情一如既往，此次介绍便是网络休闲系列。

军棋，是儿时男孩们喜爱的一种棋类游戏，规则非常简单:两子相遇比军阶，司令吃军长，军长吃师长...己方棋子先遇到对方‘军旗’者胜。不知何时起，男孩们不再满足于‘两人世界’，而是将两副军棋拼在一起，开始了‘四国大战’(喜欢穷兵黩武?!)。由于棋盘必须自制，当初兴致勃勃的在一张大纸上画线的情景至今犹历历在目。上了大学，又和室友们在绘图板背面画出棋盘，战得昏天黑地。(俺是学机械的，绘图技能可是看家的本事，所以学校给的图板都是1号图板，巨长巨宽，作四国棋盘极佳。关键时刻，棋盘背面清洗一下，可兼作切菜砧板及擀面条、包饺子之妙用。^_^)那时最得意的便是根据对手运棋的气势(手握重兵的感觉自然不同，大多有‘老子天下第一’的感觉)，在他的司令仅仅吃了几个小排长甚或一个子都没有吃的时候，就喂他一颗小甜瓜(炸弹)，而后慢慢地看着他一脸的吃惊和沮丧，真是有趣极了。

如今，在INTERNET上，你又可以重温这种千军在手，运筹帷幄的感觉了:北极星公司推出了网络四国大战(http://www.lodesoft.com)，最新版本1.8，你可以直接到这个地址去下载。(在北极星公司的主页上，还提供有“网络中国象棋、网络俄罗斯大战”等。)

当你已经厌倦了QUAKE中的血腥杀戮，REDALERT中的无限重复，那么来下下棋吧，放松一下心情。由于需要的网络传输量很小，所以它可是你进行下载文件时的最佳消闲组合。

安装完毕自动生成“北极星网络游戏”程序组和“四国风云”图标。运行“四国风云”(必须在运行前首先连入网络)，系统会出现提示画面，(见图1)你需要输入你的大名(尽可取个别致的名字，比如“农夫”、“二狗子”或者“任我行”什么的^_^)，为自己从众多的图像中选择一个感觉最象自己的图

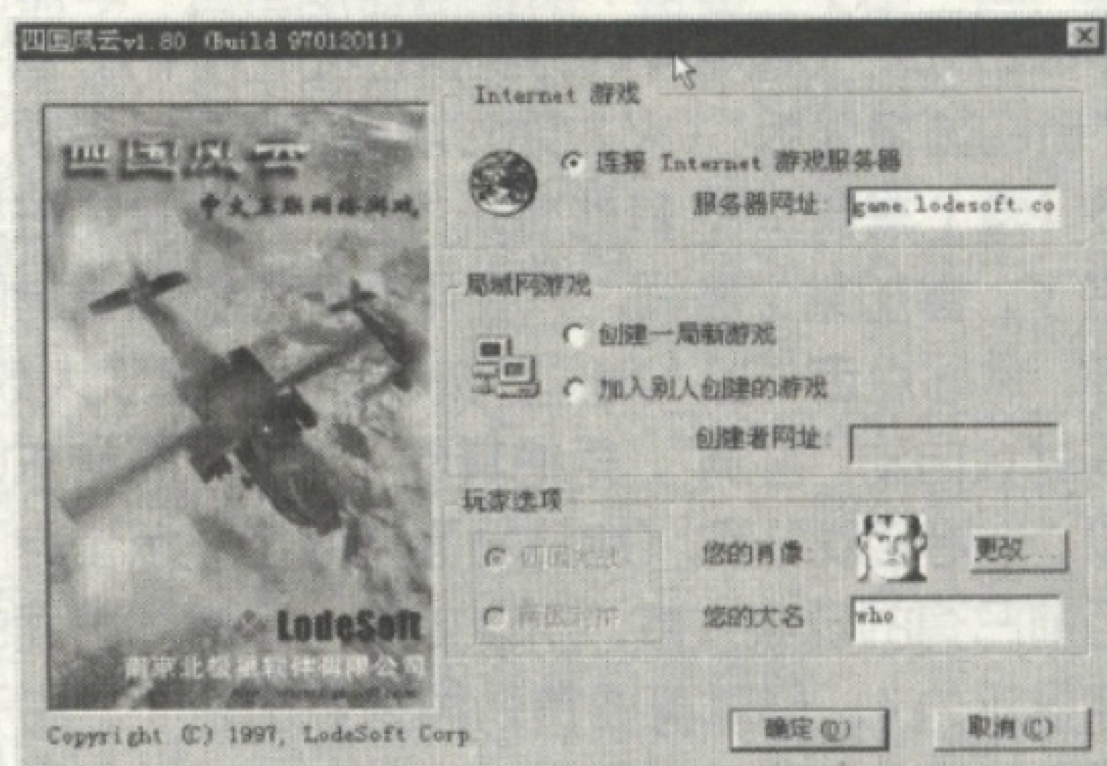


图1

案作肖像——可惜一个个怎么看怎么弱智 -:(。

请注意上面的一行game.lodesoft.com，那是提供游戏服务的主机地址，后面我们会给出其它一些主机地址，你应该多多尝试，选出一个最快的主机。登录到主机之后，伴随着“嗒嗒”的声响，就

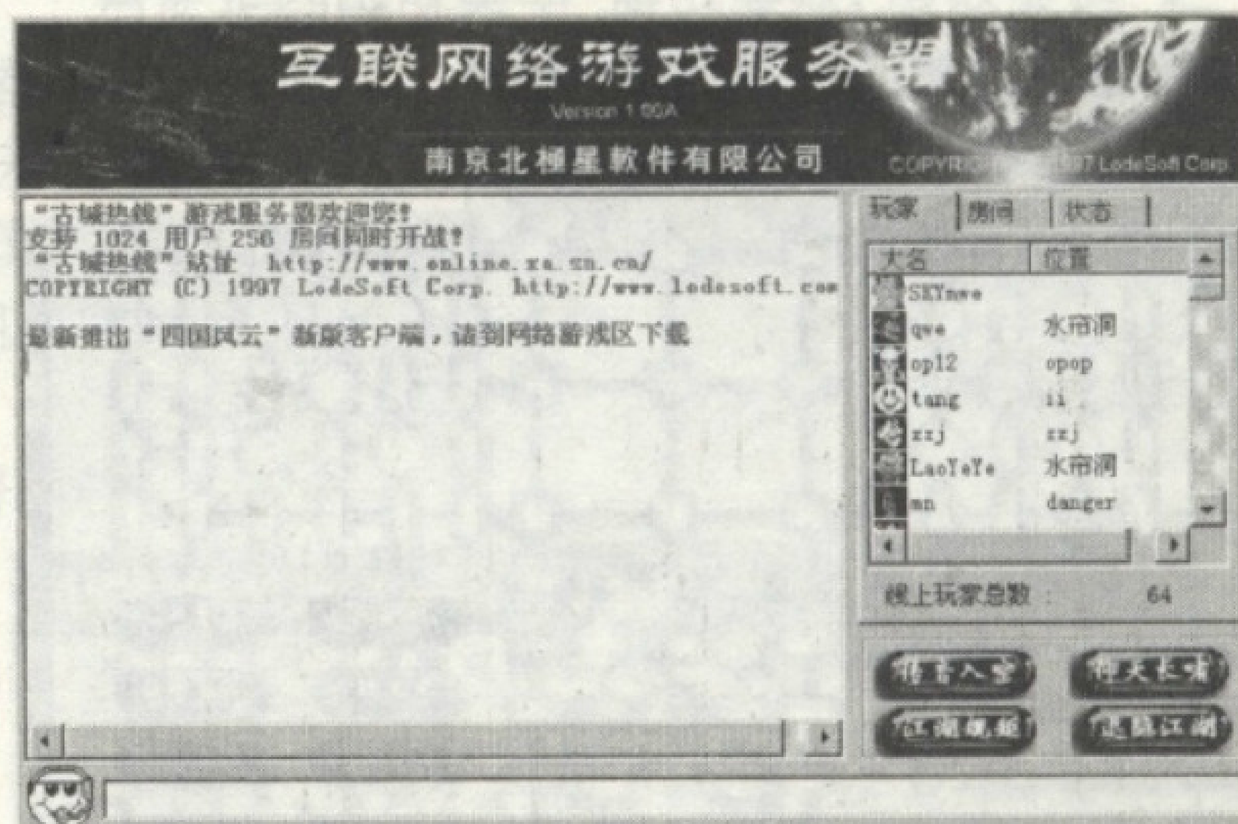


图2

会显示出一个个的用户在“用户栏”中（见图2），每个用户显示为一个肖像，以及你的名字（比如刚才取好的“二狗子”^_^），还有一个显示就是你当前的所处位置状态。(请注意，此服务器并不仅仅是供你的“网络军棋”使用的，实际上，只要是使用了北极星的三种游戏软件任何之一，都可以登录并使用这个服务器。）要想玩，首先必须凑足足够的人数;打麻将最恼火“三缺一”，这里也是。由于棋子相遇，由程序自动判定大小，所以这里不需要裁判，只要4个人就可以开练了，为了避免相互打扰，这里采用了一种“开设房间”的办法，由任何一个想和别人玩棋的人做房东，使用“自立门户”的功能，开设一个新房间，并标明具体类别，是“新四国大战”，还是“聊天室”（仅仅用来和朋友聊天），还是“新两国大战”（就是传统的军棋，两个人下），或者是“新四国增强版’（火力绝对增强的四国，有两个司令，两个军长…），其他想玩的人，只要参加进来就好了。参加某个房间，只要用鼠标左键点击房间名称，然后点击“加入房间”按钮即可，够了人数，房间就会自动“客满”，拒绝其他人进入，而房东则可以“开始游戏”了。(房间后面的数字显示了房间中目前已有的玩家人数，所以如果一个房间后面的数字显示为4，你就莫要费劲再去点击它了。由于服务器对各个玩家的响应速度不同，所以有时候你点击一个数字明明小于4的房间，系统却显示“你被拒绝进入此房间”，那么十之八九是房间已经满了，只是系统还没有来得及显示数字而已)。如果你是参加别人的房间，那么只要恭候片刻，等待人满即可开战。随着激越的乐曲，战幕拉开，系统显示“多少将士的热血即将撒向四方...”，身为统帅的你，是否也感觉到了胸中的热血在沸腾?!(见图3)

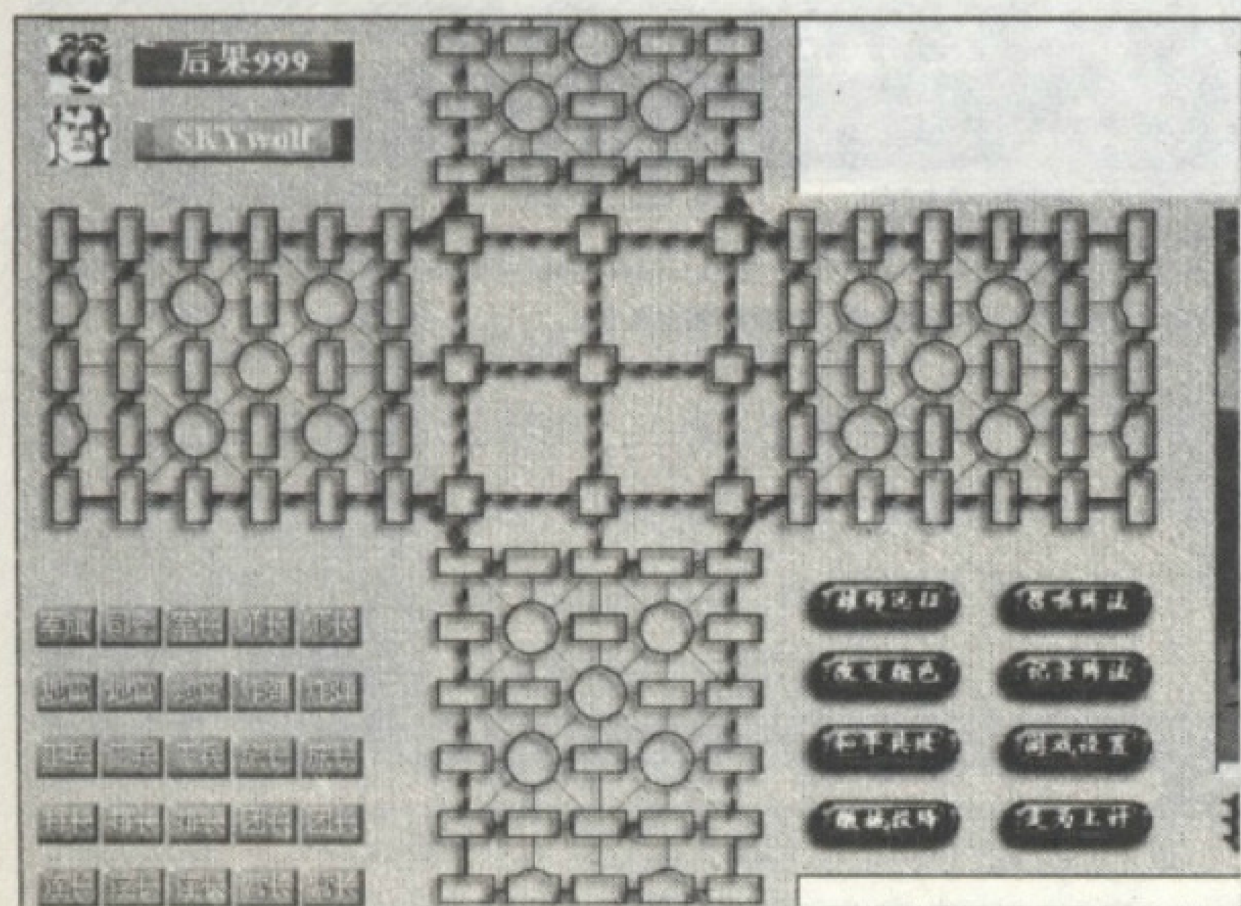


图3

棋子就放在棋盘外面，排兵布阵就是把它们放到棋盘上而已。特殊位置不允许排放的棋子将被自动排斥放入棋盘（比如“炸弹”不允许放在第一排，“地雷”则必须放在后两排）。当然，程序也允许你自己修改规则，不过必须经过其他3人的同意。布好阵了吗?在点击“雄师远征”开始杀伐之前，莫忘记点击“记录阵法”，然后给记录取个名字存盘。(这样下次如果你还是想使用这个布阵，只要选择“召唤阵法”即可，快速方便。省得老是被人催促“快快快，快走棋啊!”）。四人均“雄师远征”之后，军号响起，战斗开始，杀人棋子，便会“笃”的一声，显得十分胸有成竹;己方棋子惨死，则会听到啊的一声惨叫（强烈建议喜好夜里网上下棋的网虫们关低音量，免得你对门的邻居打电话报警，怀疑你惨遭屠毒^_^)。

下面具体介绍各个按钮和具体用法:雄师远征:布阵完毕，不再改动，开始战斗。此时“记录阵法”等按钮自动失效。

召唤阵法:调用以前存储的阵法，省得自己再去慢慢排棋布子。

改变颜色:其实就是选择伙伴，因为四个人的棋子颜色不同。但是必须经过原颜色所有者的同意方可（系统是随机的选择合作的双方的）。

记录阵法:记录当前排布棋子情况，以备以后使用。

和平共处:交战之中，向对方求和。必须经过其他三人同意方才求和成功。

游戏设置:修改游戏规则，但是必须经过其他三人同意。

缴械投降:这个就不需要说了吧?一般宁可掉线。

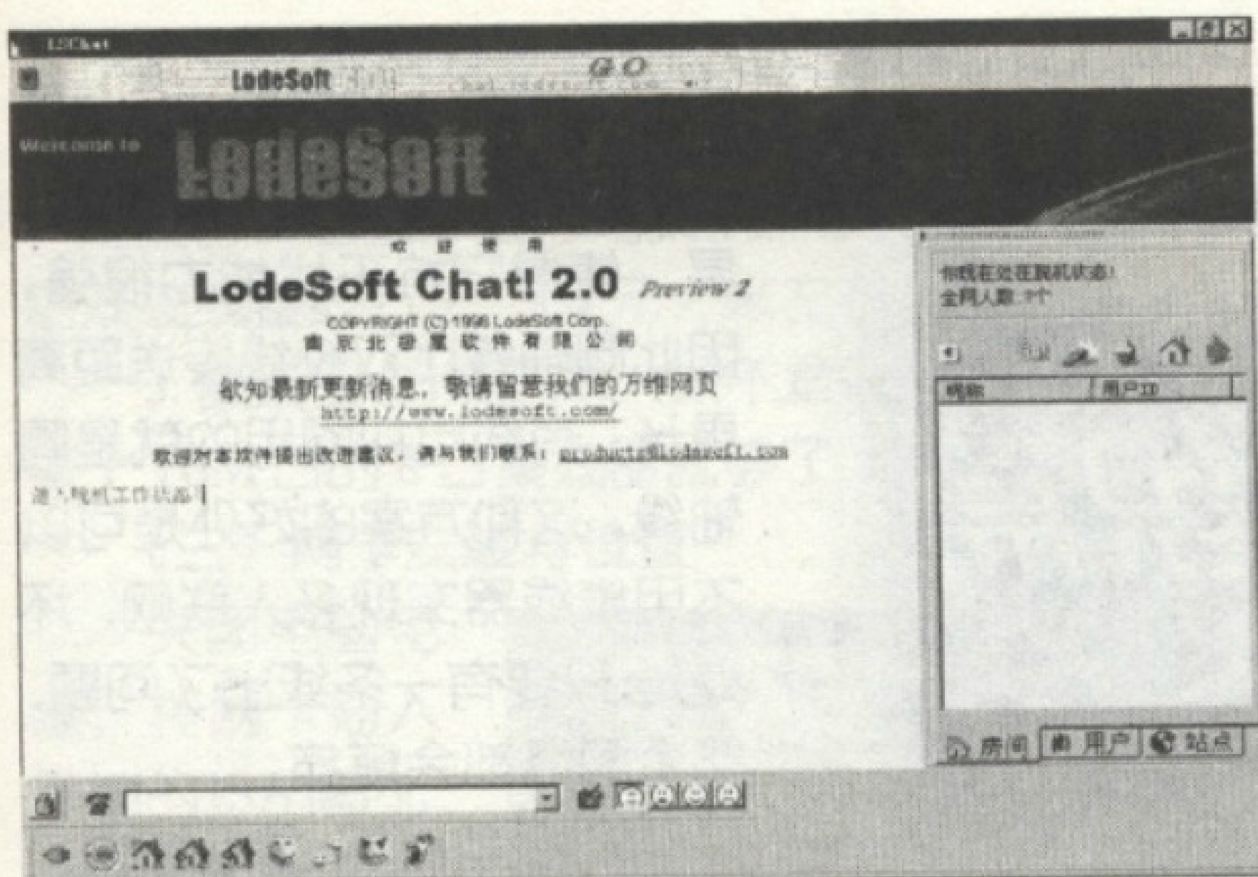
走为上计:除了系统故障大都不用，使用此按钮就会置棋局于不顾，自顾自的离开。一般网友都很讨厌不发一言扔下大家的人。真的有情况，记得最好先打个招呼再走。

其它按钮说明:离开房间:不满意的话，就用它退出当前参加的房间。

关闭房间:只有“房东”才可以使用。

开始游戏:只有“房东”在看到人数凑齐后才可以使用，否则系统会提示人数不够。

下逐客令:就是把某个人赶出房间，一般对付嘴巴不干净的家伙。



传音人密:选择某个网友名字,然后点此按钮就是和他说‘悄悄话’。

仰天长啸:让大家都听到你说什么。江湖规矩:修改服务器的某些选项。

退隐江湖:退出当前状态,以便更换服务器或者退出游戏。关于房间的使用还有两个按钮:“参加房间”和“自立门户”,就无需介绍了。

需要提请注意的是:由于169的用户启用了INTERNET备用地址10.XXX.XXX.XXX,所以和163的用户下棋时存在一些小小的问题,建议最好不要“同室操戈”。在开设房间时,最好也加以明确的标记,这样是169的加入169开设的房间,163则进入163用户所开房间,以避免一些莫名其妙的死机现象。

其它的Internet游戏主机:

教育网用户建议去:

中科院:159.226.119.3、暨南大学:202.116.9.130、福州大学:210.34.48.51、中国科技大学:202.38.75.27、上海交大:202.120.6.45。

一般的ISP游戏主机为:gz.dcb.fz.fj.cn、202.103.25.246、202.100.163.20、202.100.4.11(西安)、www.jxdcb.net.cn、www.online.xa.sn.cn。

中国电信的用户建议去:

169的用户:10.62.168.169;163的用户:202.102.24.73。

不需要游戏主机的方法:很适合局域网的用户,只要你的网络支持TCP/IP协议,每台机器均有自己的IP地址即可——在最先看到的画面中,不选“连接INTERNET服务器”,而是选“创建一局新游戏”,然后在“创建者网址”中填入你的IP,再将你的IP通知其他人,其他人只需要选择“加入别人创建的游戏”,并在下面的输入框中输入你的IP地址即可加入,凑足4人后可开始游戏,方法同上(此方法INTERNET用户自然也适用)。

在游戏中“大呼小叫”的方法:在没有进入战局之前,你可以在窗口下端的长条形窗口中输入文字并回车,别人就会看到。点击“仰天长啸”后再输入文字,就会让所有人看到。要和某个玩家说“悄悄话”,只要双击他的名字,然后在弹出的窗口中输入想说的话即可。进入战局之后,你的棋盘右下方的输入条则是供你发言的地方(不过如果你打字太慢,劝你莫试,以免延误战机——系统要求30秒内走一步棋,超时则判定你此步无效,由其他人继续走棋,你等于白白少走一步)。系统里已经内置了一些常见话语,你只要按向下键,就可以看到输入框中出现了一行行的对应语句,每按一下出一行,看到合适的,按下回车即可发出。比如输棋后用于自我解嘲的,诸如“唉!一着不慎,满盘皆输”之类…如果你觉得这些词句不够威猛,想添加和使用一些“长自己威风,灭敌人志气”的话语,你只要编辑PROGRAM~1\LODESOFTCorp\Siguoforinternet目录下的文件FASTCHAT即可。一般棋局中所说的话语,除了和你对局的其他三人外,别人是看不到的——而且为了避免暗通消息舞弊,下棋时是没有和别人说“悄悄话”的功能的。但是如果在语句前加“\”,比如“\北极星软件也就一般!”则表示使用“仰天长啸”方式,那么包括对局的其他三人在内,服务器上所有的人都会看到“XXX在XXX房间中边玩边说,北极星软件也就一般!”…^_^

磨刀以砺,问天下头颅几许?及锋而试,看老夫手段如何!

吾便是四国群英中“屡战屡败,屡败屡战”之著名棋篓“WHO”——且看谁敢横刀立马,与我决一死战?(注:北极星其它游戏软件玩法同“四国大战”,此不详述,具体使用可以参考联机帮助文件。)

<因地址不详,无法奉致稿酬,请作者速与本刊联系。>

邻里织网——编织篇

文/天骄创作室

在电脑热的烫手犹如这天气一般的今天，一个家庭拥有两台电脑并不值得大惊小怪，而一幢楼里有十几台电脑也是很平常的事。于是过去惯于单身生活的电脑都不约而同提出了找啊找啊找朋友的要求。(人需要交流，电脑何尝不需要沟通？)如果能够在邻里或者一幢大楼间架设起网络，相信这对于其中所有的玩家来说都将是一件极富吸引力之事。这就是本文的初衷。

一、网络规划

(一) 网络拓扑结构

架局域网首先要规划网络拓扑结构，因为这将影响到以后的布线方案和硬件购买。局域网有四种基本拓扑类型:总线结构、星型结构、星型配置总线、星型配置环。

对于小型局域网用的较多的是总线型结构和星型结构。

1. 总线结构:如图1所示，总线结构中每台

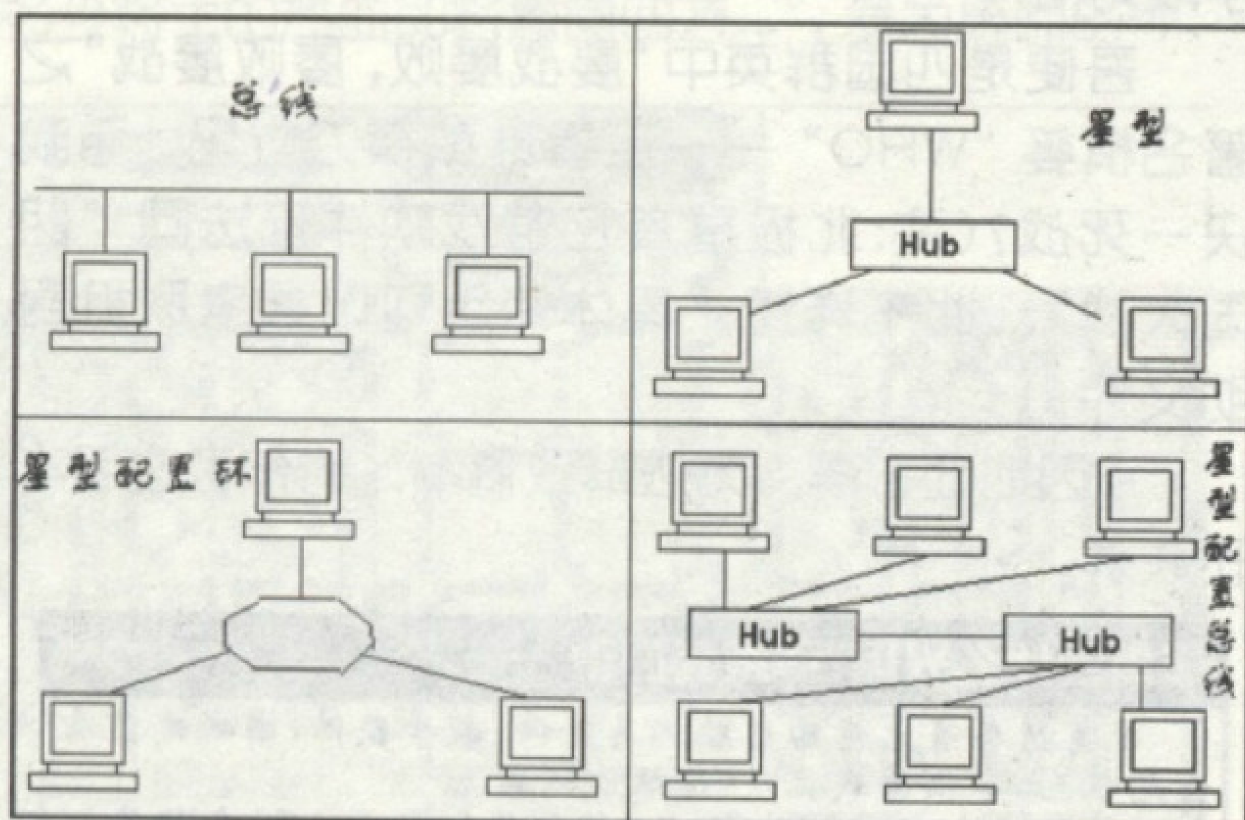


图1

电脑都直接与中心总线相连。使用这种结构就必须使用双口网卡和同轴线。由于同轴线中有一层金属织网屏蔽层，使得它抗干扰能力很强。因此同轴线比双绞线传送距离更长，有线电视网用的就是同轴线。这种方案的好处是可以不用集线器实现多人联网，坏处是:只要有一条线出了问题，整个网络都会瘫痪。

2. 星型结构:星型结构是将每台电脑用双绞线与集线器相连，因此一根线断了不会影响到整个网络，只会影响到用这根线连接的电脑。而且，星型拓扑结构还有利于网络添加、移动设备，比如从5台电脑增加到6台电脑，只要简单地从集线器引出一条线就行了。多个星型网络之间还可以用总线结构将集线器连接起来，又形成了星型配置总线结构。所以，从灵活性、易用性角度考虑，首选星型拓扑结构。

3. 双绞线直接联网:当然，如果只有两台电脑，可以只用双绞线而不用集线器联网，只是双绞线的接法要改一改(如图2)。这样的好处很明显:即便宜

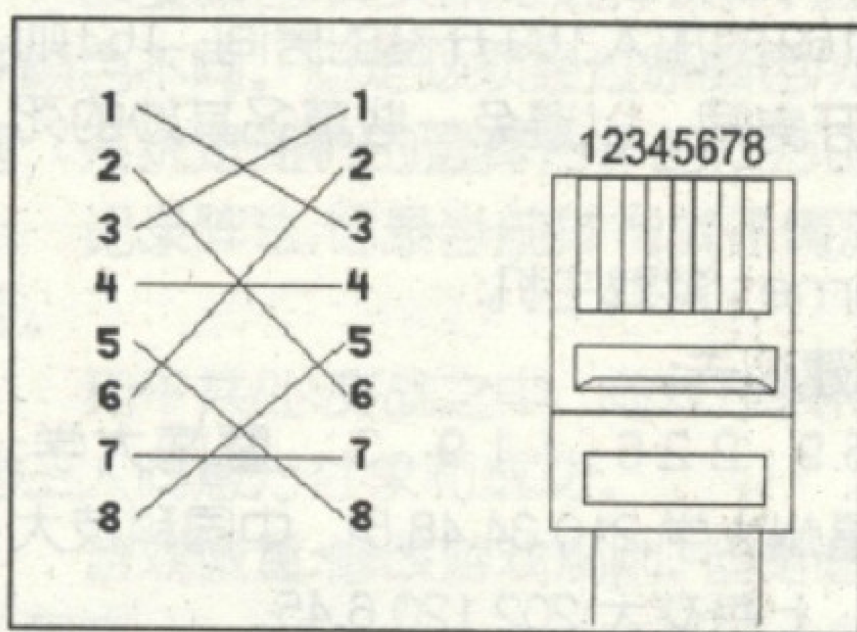


图2

了传输线(同轴缆比双绞线贵)又省去了集线器的钱，大大地节约开支。坏处是:只能联两台电脑。

(二) 硬件购买

确定了网络拓扑结构后就可以购买相应硬件了。

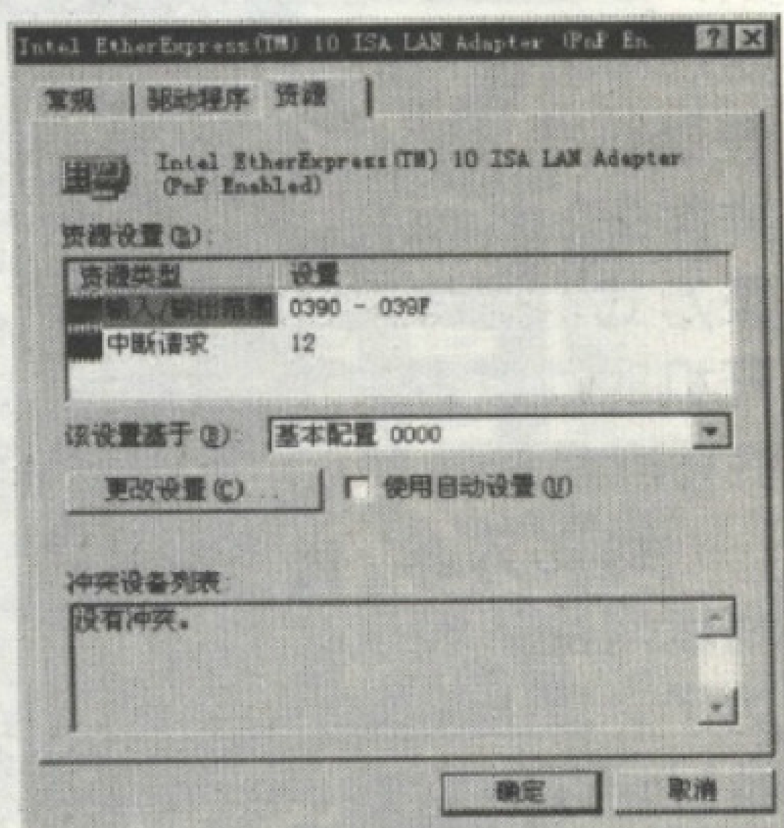
1. 网卡:市面上的网卡分单口的/双口的、10M口/100M口的。从经济角度考虑，我们只需要单口10M的那种，不过千万别买100元以下的那种廉价NE2000兼容卡，其速度可以慢到让你欲哭无泪，不夸张的说，玩游戏时并不比数据线快多少。笔者推荐Inter的10M网卡，用它在局域网上拷贝文件可跟读硬盘似的(130元左右)。

2. 双绞线:买双绞线时应让店家替你安上RJ45头（安装RJ45头需要专门工具，自己无法安装），一定要告诉店家你是否用集线器联网，好让店家明白双绞线接线方法。(3元／米左右)

3. 集线器:如果联网人数不是很多（8人以下），买个10M口的8口集线器就够了（300元左右）。

（三）网卡安装与设置

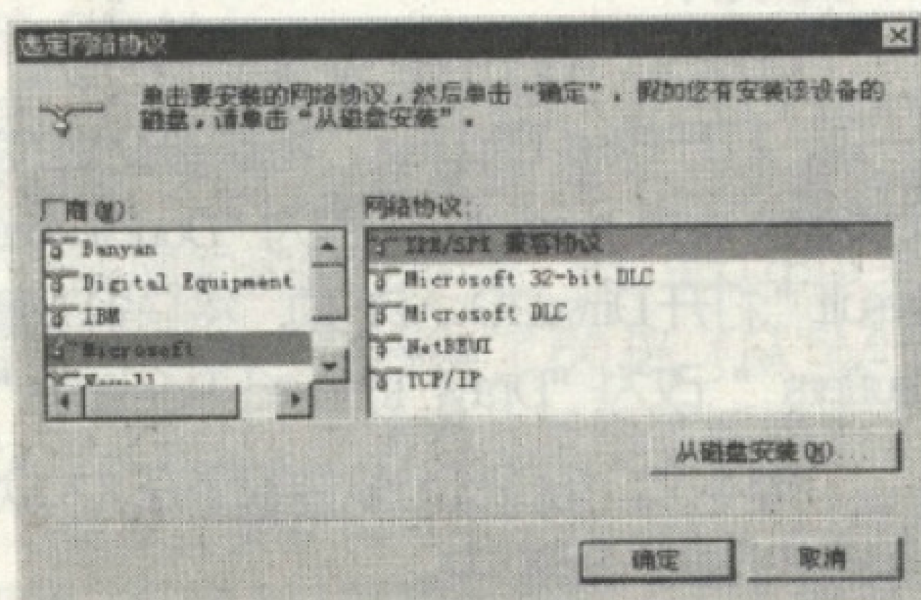
关闭电脑电源，将网卡插入电脑的ISA槽内，再将它们与集线器连接起来。如果连接正常，打开电源后网卡上的绿灯应该会亮起来。如果是PNP型网卡，Windows 95可以自动完成驱动程序的安装;如果不是PNP型网卡，这可用"控制面板"中"添加新硬件"一步一步按提示完成安装。网卡驱动程序安装成功后应到"系统属性"——"设备管理"中查看。如果网卡设备中打着感叹号则说明该硬件不正常。可通过手工更改网卡"输入输出范围"以及"中断请求"来避免与其它设备的冲突。值得注意的是:对网卡硬件设置操作时应将电脑与网络断开，否则极易导致死机。网卡是很容易与其它设备冲突的，比如"主板资源"、"COM口"都容易与网卡冲突。在万不得已的情况下我们可以尝试在"设备管理"中删除与之冲突的设备，重启Windows后Win95会重新找到它们并自动完成设置。



二、网络设置

（一）协议和服务

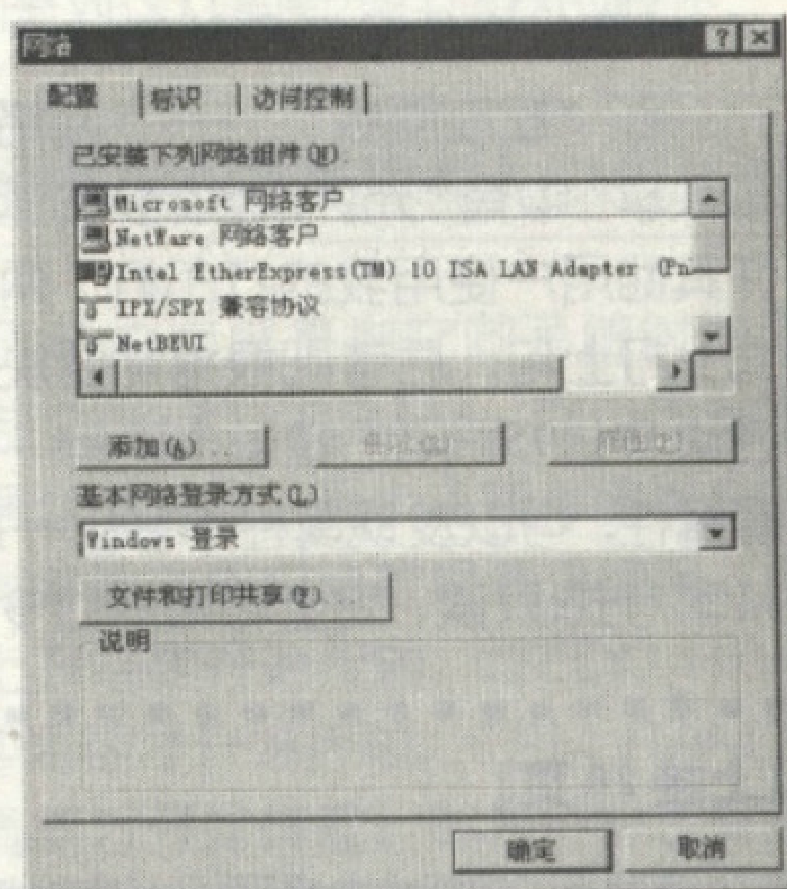
所谓协议简单的说就是网络通讯中计算机使用的语言。我们需要的协议有三种:IPX/SPX、TCP/IP、NetBEUI。IPX/SPX协议是必须有的，许多游戏如:C&C、QUAKE、星际争霸等都要用到它。(难道你不想连线对战?)



TCP/IP协议并不是每个人都需要，但如果你想用Chat软件在局域网上聊天，那它是必不可少的。另外也有些游戏必须使用TCP/IP协议，比如Quake II、神话等。

Microsoft网络的文件打印共享服务也是必要的，它可以让网络用户相互浏览、拷贝对方硬盘上的文件，并可以共享打印机。

在"控制面版"——"网络"——"添加"——"协议"——"Microsoft"中我们可以看到前三种协议。在"控制面版"——"网络"——"添加"——"服务"——"Microsoft"中可以添加Microsoft网络的文件打印共享。分别添加这些协议和服务之后可以在配置栏里看到它们，双击它们可查看属性。我们并不需要对Windows的默认设置做大的改动，只是绑定于网卡的TCP/IP协议属性（注意，不是绑定于拨号网络合配器的TCP/IP协议）需要指定IP地址:双击绑定与网卡的TCP/IP协议，在"IP地址"中选择"指定IP地址"，在联网的第一台电脑中输入:"150.0.0.1"，第二台电脑输入"150.0.0.2"……依此类推。至于网络的子网掩码只需用Windows默认的"255.255.0.0"就行了。

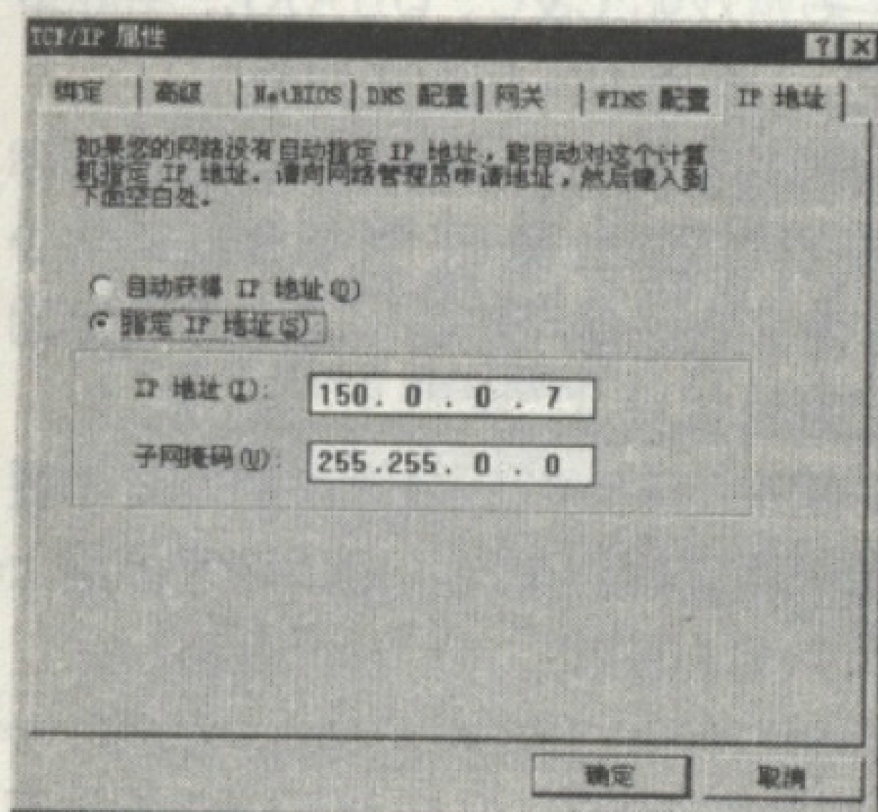


（二）标识

在局域网中每台电脑都需要有个名称来标识自己。在"控制面版"——"网络"——"标识"中有三项:

1. 计算机名:该计算机在网络中的名称。注意:在同一工作组中不可有相同的计算机名，且计算机名不可超过15个字符，计算机名尽量不要用中文名，因为网络中使用英文Windows 95的电脑不支持中文名。

2. 工作组:顾名思义——工作小组。经常联系的用户可以使用同一个工作组，同一个工作组的电脑



将被直接显示在“网上邻居”中，而其它工作组则要到“整个网络”中去寻找。

3. 计算机说明：即备注，说明自己的位置、所属工作组等。

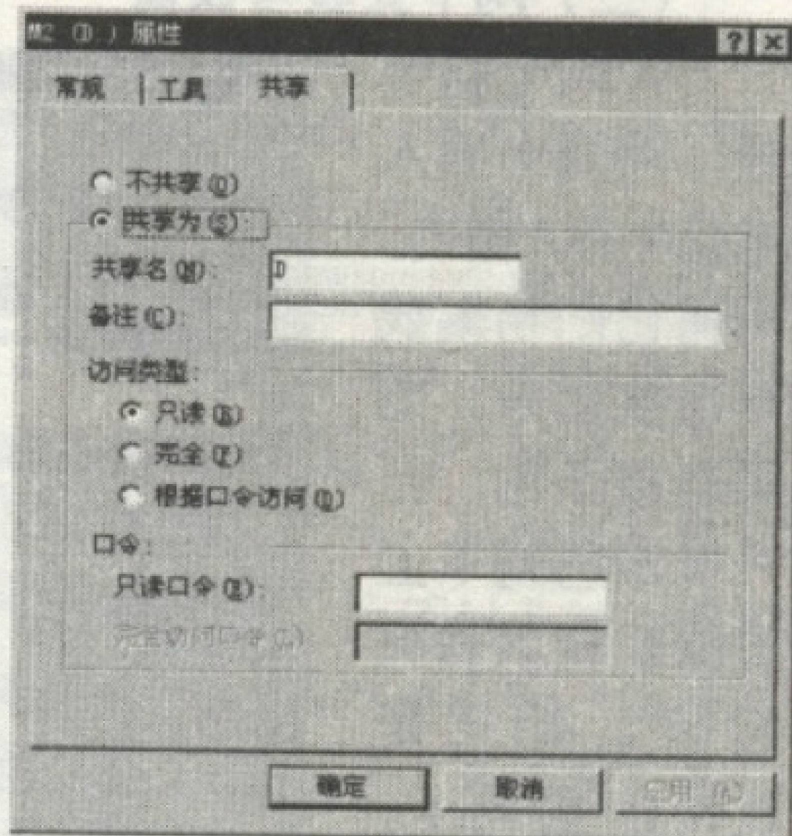
（三）访问控制

在“控制面版”——“网络”——“访问控制”中有两项：共享级访问控制和用户级访问控制。我们只要用默认的共享级访问控制就行了。

（四）文件及打印共享

在“控制面版”——“网络”——“文件及打印共享”中有“允许其他用户访问我的文件”和“允许其他用户使用我的打印机”两项，在前者的复选框上打上勾，后者则根据需要决定是否打勾。重新启动Win95后用右键单击任何一个逻辑盘或目录查看属性，可以发现属性中多出一项“共享”。有三种共享方式：只读、完全和根据口令访问。笔者建议将有必要分享的逻辑盘设置为只读共享方式，另外建立一个临时目录，将其设置为完全共享，以便网络用户相互传递文件。正确设置共享后，被共享的逻辑盘或目录上会出现一个手掌，表示此盘/目录被共享了。

（五）登录方式



最后要做的是选择Windows登录方式，笔者推荐Windows登录方式，这样在开机时可以省去许多麻烦。

到此为止，局域网便架设成功了。以上设置看似复杂，但如果操作熟练十五分钟就可以搞定。现在我们可以用局域网玩游戏、传文件了。但总还有些不方便，比如要网上聊天（隔壁邻居还网上聊天，看似无聊，不过乐在其中呢！）总不见得特意进Quake 或C&C用其附带的Chat 功能聊吧！那么我们平时用惯的IRC、Microsoft chat 是否还管用呢？请看下期《邻里织网——收网篇》。

（上接26页）

那么在以后的测试中该项将以软件模拟方式运行（当然这会比用硬件运行要慢很多）或根本不能运行，这样由3D Winbench 98获得的得分自然就低了。而且在实际测试中，的确存在这样的现象，只要在测试中显卡有一项3D效果用软件模拟方式运行或根本不能运行，那么就算是其它项3D效果运行的速度很快，其最后的得分仍会很低。也就是说，3D Winbench 98反映的是一块显卡的画面质量和速度。正是基于这个情况，使得那些运行速度快，但是画面质量惨不忍睹；或速度慢，但画面质量高的显卡有可能在3D Winbench 98的测试中获得高分。

另外要说的是，3D Winbench 98它反映的是全部的3D效果，在测试中它采用了大量的3D函数，支持3D函数多的显卡，其测试得分当然就相对高。但由于现在的3D游戏一般都只采用了部分的3D效果，使用的3D函数也较少，仅局限于常用的几个；各3D游戏需要加速的3D效果项目不一样，而每块显卡的3D效果加速都各有各的优势，因此评定一块3D显卡的好坏要多方面的测试，不能片面地看。其次，现在的3D游戏，也常对一些显卡进行优化，这就使得那些性能不错的3D加速卡只能以软件模拟的形式来运行，其效果当然要大打折扣。

最后要说的是，就是3D Winbench 98的测试结果还和它的测试设定有关。要真正体现3D加速卡在3D游戏中的表现，我建议各位计算机爱好者在用3D Winbench 98测试你的显卡时，对3D Winbench 98的一些设定进行一些修改，这样可以获得比较贴近游戏的测试结果，具体步骤如下：

选择3D Winbench 98菜单中的Edit Test Setting一项，打开Page Flipping，将缺省设置的第一项“Front buffered with a result ”改为“Double buffered with a result ”；打开Direct3D API 项，将缺省设置的“Execute buffers ”改为“Draw Indexed Primitive ”模式。

本文介绍的部分软件收录在《大众软件CD》1998年第10期的\BBX中。

应用心得

当前最新的六种计算机内存

河北　吴泽平

从现在到下个世纪，一系列的高速存储器将构成PC未来最亮丽的风景线。今年电脑的主存储器将由EDORAM过渡到SDRAM（同步内存），同步内存条将占据主流市场，图形及多媒体系统使用的存储器在今年底也将转向RDRAM。从现在到2000年，有五种更先进的存储器将陆续登台亮相，它们是：SDRAM II、SLDRAM、RDRAM、ConcurrentRDRAM及Direct RDRAM。目前预测何种存储器会占上风还很困难，十大DRAM制造商如三星、东芝、日立等在开发Direct RDRAM的同时，也依然在研发其它下一代的DRAM技术，如DDR和SLDRAM。

许多年前，INTEL公司的创办人之一Gordon Moore就曾预言，CPU的性能每18个月后就会提高一倍，即众所周知的摩尔定律。自1980年以来，CPU的标准工作频率已经提高了60倍（从5MHz到300MHz）。与之相比，存储器的发展就缓慢多了，在工作频率上甚至连最新的SDRAM也只不过提高了10倍。过去，CPU从结构和制造工艺上得到了改进，而存储器只是在制造工艺上得到了提高。每片DRAM的存储密度从IK发展到64M。这反而减少了对DRAM数量的需求，也延缓了厂商对提高数据传输率的研究步伐。简而言之，DRAM传输率的步调未能跟上其密度的发展。存储器工业应怎样面对这个与CPU的性能缺口呢？

由于更先进的软件特别是多媒体应用程序对存储器带宽（速度）的强烈需求以及微处理器频率的提高，要求在存储子系统中交换更多的多媒体数据，对电脑主内存的容量要求不久后就会超过1GB！另外，其它更先进的操作系统如OS/2、Windows NT等变得越来越复杂，对存储器的性能要求也更高。

为了弥补性能差距，只有开发出新的存储器来满足对带宽的需求。除了SDRAM，五种更先进的存储器也出现了。下面是对这几种新型存储器的概述。

一、SDRAM(同步内存)

顾名思义，同步内存就是指它同系统时钟同步，系统时钟控制CPU和SDRAM，可以取消等待周期，减少数据存取时间。同步还使存储器控制器知道在哪一个时钟脉冲周期使数据请求使用，因此数据可在脉冲上升沿便开始传输，而EDO RAM每隔2个时钟脉冲周期才开始传输，FPM RAM每隔3个时钟脉冲周期才开始传输。SDRAM也采用了多体(Bank)存储器结构和突发模式，能传输一整块而不是一段数据。

二、SDRAM II（DDR，同步内存II）

同步内存II。也称DDR（Double Data Rate），是目前SDRAM的更新产品，DDR的核心建立在SDRAM的基础上，但在速度和容量上有了提高。与SDRAM相比有两个不同点：首先，它使用了更多、更先进的同步电路。其次，DDR使用了Delay——Locked Loop（DLL，延时锁定回路来提供一个数据滤波信号（Datastrobe signal）。当数据有效时，存储器控制器可使用这个数据滤波信号来精确定位数据，每16次输出一次，并重同步来自不同的双存储器模块的数据。DDR本质上不需要提高时钟频率就能加倍提高

SDRAM的速度，它允许在时钟脉冲的上升沿和下降沿读出数据，因而其速度是标准SDRAM的两倍。DDR可以使用更高的频率，它今年会出现在市场上。

三、SLDRAM (SyncLink DRAM，同步链接内存)

SLDRAM也许是在速度上最接近RDRAM的竞争者。SLDRAM是一种增强和扩展的SDRAM架构，它将当前的4体（Bank)结构扩展到16体，并增加了新接口和控制逻辑电路。SLDRAM像SDRAM一样使用每个脉冲沿传输数据。SLDRAM目前正处于研发阶段，也受到众多DRAM大厂的支持，预计1999年投产。

四、RDRAM(RambusDRAM)

RDRAM是Rambus公司开发的具有系统带宽，芯片到芯片接口设计的新型DRAM，它能在很高的频率范围下通过一个简单的总线传输数据。RDRAM更像是系统级的设计，包括下面三个关键部分:1. 基于DRAM的Rambus （RDRAM)；2. Rambus ASICcells（专用集成电路单元）；3.内部互连的电路，称为Rambus Channe1（Rambus通道）。RDRAM在1995年首先用于图形工作站，使用独特的RSL（RambusSignalingLogic，Rambus信号逻辑）技术，能在常规的系统上达到600MHz的传输率。Rambus公司目前有两种产品：RDRAM和Concurrent RDRAM，其第三种产品DirectRDRAM将在1999年投产。

RDRAM使用低电压信号，在高速同步时钟脉冲的两边沿传输数据。另外，RDRAM使用的是8位接口，十几家内存条生产大厂如NEC、东芝、三星、TI、日立、Micron、富士通、IBM等已取得Rambus的技术授权，参与RDRAM技术开发，并投入生产制造。在1996年末，Rambus公司同INTEL公司签定了合约，INTEL也将在其未来的芯片组（或许就是440BX）中开始支持RDRAM。目前，任天堂的64位游戏机在3D图形和CD音频方面就使用了Rambus公司的技术。

五、ConcurrentRDRAM

它属于第二代RDRAN，在处理图形和多媒体程序时可以达到非常高的带宽，即使在寻找小的、随机的数据块时也能保持相同的带宽。在600MHz的频率下可达到每个通道600Mb/s的数据传输率。另外，Concurrent Rambus同其前一代产品兼容。预计今年其速度可达到800MHz。

六、Direct RDRAM

Direct RDRAM是现在RDRAM的扩展，Direct Rambus使用了同样的RSL，但其接口宽度达到16位，频率达到800MHz，效率更高。单个DirectRDRAM传输率可达1.6Gb/s，两个的传输率可达3.2Gb/s。1个Direct RAM使用2个8位通道，传输率为1.6Gb/s，3个通道的传输率可达2.4Gb/s。

终极加速Win98

河北 黄骅 许文清

用过WIN98 BetX版的朋友都知道WIN98有着强大的系统管理能力和非凡的网络功能。但庞大的程序结构和复杂的功能体系，却着实令运行速度大打折扣（特别是在老鸟们的“拖拉机”上）！于是，本“虫儿”倾尽所学，对PWIN98进行了一次“终极提速”！

一、网络快车

Windows98比较Windows95，最突出的特点便是网络功能，下面我们就来共建一列“98网络快车”。

1.打开“控制面板”，双击“Internet”图标，在“Internet属性”窗口中选择“高级”页面，在“浏览”组中去除“使用平滑滚动”在“多媒体”组中，依据不同的上网目的，去除“显示图片、播放动画、优化图像抖动、播放视频……”中的项目，可加快网页的打开速度，如果是去熟悉的网页且仅查看文字内容，您甚至可以关掉所有的多媒体选项，

这时的网页打开速度……！！！哇！可是“只有最好，没有更好”了。

2.在“Internet属性”窗口中选择“常规”页面，单击“Internet临时文件”栏中的“设置”，选择“不检查”所存网页的较新版本，以提高连接目标网页的速度。再选择同一窗口下的“连接”页面，单击“设置”，把“每次重试之间等待的时间”设为2秒，再选定常用的“拨号网络”，单击“属性”，在“常规”页面中单击“设置”，在弹出的窗口中选择“常规”页面，选择MODEM所在的串口，并把“最快速度”设为“115200”。

3.在控制面板中双击“系统”选择“设备管理器”按类型查看设备，单击“端口”一项左边的“+”号，并选择您的MODEM所在的通讯端口（如COM2），单击“属性”选择“端口设置”，将“波特率”的值，改为“921600”并把“流量控制”改为“硬件”。

4.双击C:\WINDOWS\REGEDIT.EXE到HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\MSTCP下，新增串值“DefaultRcvWindow”，并把值设为2144，在同一级再新增串值“DefaultTTL”，并设其值为64。

好了，朋友们！网络快车正式开通，赶快连网体会一下飞驰的感觉吧！

二、系统加速

打开REGEDIT找到“HKEY_CURRENT_USER”，打开其中的“Control Panel\desktop”新增串值“MenuShowDelay”。输入数值“1”，再打开HKEY_CURRENT_USER\ControlPanel\ desktop\Windows。Mertics单击鼠标右键新增串值“MinAnimate”设其数值为0。在控制面板中打开“显示”，选择“效果”页面，去除所有的显示效果。另外，在控制面板中，右键单击“打印机”打开“属性”窗口，选择“详细资料”页面，单击“端口设置”，去掉“打印之前先检测端口状态”的选项，可加快打印机的反应过程。

重新启动计算机您会发现系统运行速度有了明显的提高。

三、配置Config.sys和Autoexec.bat优化内存

尽管我们总是说，WIN95/98不用CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT照样能把内存配置得非常好，但笔者在长期实践中发现，对配置相对不算太高的机器还是加上一些必要配置的好，比如内存为8M或16M的Pentium75/100/133等机型。

1.配置Config.sys:

DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS/TESTMEM:OFF/SHADOWRAM:ON

DEVICE=C:\WINDIOWS\EMM386.EXE NOEMS

DOS=HIGH,UMB

STACK=9,256

DEVICEHIGH/L:1,10248=C:\WINDOWS\SETVER.EXE

DEVICE=C:\CDROM******.SYS /D:MSCD000(依据光驱的不同自行修正)

2.配置Autoexec.bat:

SET PATH=C:\WINDOWS;C:\DOS;C:\UCDOS;

SET TEMP=C:\TEMP

MODE CON RATE=32 DELAY=2

四、修改CMOS设置实现快速启动

开机时按DEL键进入CMOS设置界面，选择“ADVANCED COMS SETUP（高级设置）”光标移到“System Boot Up Sequence”条后，按Page Down键将系统默认值A:, C:, CDROM改为C:, CDROM, A:表示开机直接用C盘引导。

光标移到“Floppy Driver Seek At Boot”条后，同样用Page Down键将其设成“Disabled”即开机时不做软驱寻道，在页面右边有几条“****** SHADOWR RAM”的选项，设为“Enabled”，可加快显示速度。如有Above 1MB Memory Test一条，则要确认其值为“Disabled”意思是开机时不检测1M以上的内存。（万事OK！！！最后提醒大家一句，本文介绍的方法一定要在机器正常运行一段时间，确认无硬件故障后，方可使用，切记哟！）



北京 Stephen 问：

数月前，我刚刚上网。面对缤纷丰富的网络，尚有些许问题不太清楚，现陈于下，敬请赐教：

1．在线的概念？网上聊天时是否一直在线？按我的理解，使用浏览器打开网页时，机器是把指定页的内容暂时下载到硬盘的CACHE中，当你观看完全打开的当前页时是不在线的（从CACHE中读取）而当你点击其中的超链后就又在线了。这样理解对吗？如果是的话，那么是否可以通过看浏览器右上角的标志是否在动，从而判断是否在线呢？可聊天时也没见它动啊？

2．离线浏览器是怎么工作的？如果不重复访问同一页面的话，它如何比在线访问节省在线时间呢？现在有哪些好的离线浏览器？有没有一种能够记录下你曾经访问过的站点内容，在下一次访问它时只下载更新了的地方，而不用又将整个站点全下载的离线浏览器（或普通浏览器）？

3．现在许多个人网站上都有广告图标，据说访问者每击一次图标，网站主人就会从广告主那里得到一定报酬。请问，广告主是采用何种手段支付的呢？另外，网络上有许多销售站点和报刊订阅站点，一般采用信用卡和现金转帐方式付款。请问，国内有哪家银行提供这种服务？如果是国外的销售站点，国内银行也能提供支付服务吗？如果有，应如何办理？

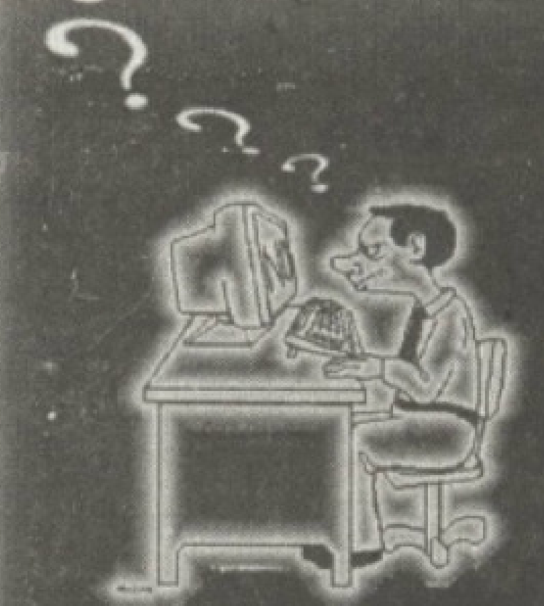
以上问题虽显幼稚，但仍时时困扰于我，还烦请详细回复，多谢！！！

北京暗黑之龙答：

1．所谓在线就是指你拨号上网与ISP联通到你断开与ISP的联通的这段时间，所以网上聊天当然是一直在线啦。当浏览器（也就是IE、NETSCAPE 之流）打开网页时，它会检查CACHE里有无此网页的备份，如果有的话就检查是否有更新，旧资料从CACHE 中读，新资料从主页上读并且把备份留在CACHE 中。当有数据传递时，IE与NETSCAPE 右上角的动画就会动起来，通过它可以判断有无流量，不过不能看到具体数字。至于聊天时，有人说话自然就有流量，动画就会动，无人说话当然动画就不动了。

2．离线浏览器实际上就是把你浏览过的网站内容整理后备份在CACHE 中，当你离线后，它就从CACHE 中读取数据。好用的离线浏览器我们的光盘提供过，请查阅最近几期光盘的README 文件。

3．一般采用支票方式，不过需要积累到一定程度广告公司才会支付。至于后面的问题，一般网页都会注明所支持的信用卡。





湖北高松问：

本人正在学习使用Visual C++ 5.0，按照教材制做第一个HELLOWIN.EXE程序，做好按钮并把其Properties中的Caption文本框中输入中文，但不知为什么build好的程序的按钮无法显示中文，而是“_ ~ 0 & ”之类的乱码。我在Pwin95、Pwin97和Pwin98 beta3上都试过，还是不能解决。敬请指教这是什么原因，以及如何解决。不甚感激！

北京暗黑之龙答：

好啊好啊，有同道中人（暗黑之龙也在学VC）了。这是因为你选择的字库是西文字库，当你生成新的C++ 文件时，向导程序会问你使用何种字库，你一定要选择中文字库，不过一般在安装VC时，安装程序并不把中文字库拷入硬盘，你得自己动手把它从光盘上拷出来。

束手无策的读者问：

看过1998年4月份的贵刊关于opera的介绍后，近日下载opera 3.21顿感上网速度大增，但由于种种原因难以操作。我安装以后对次软件做了一些设置，但不知道为什么最上边的那条设置条（文件、编辑等等）消失，不知如何恢复。另外，上网后将一浏览窗口最大化后无法变小。

束手无策！着急！着急！

北京暗黑之龙答：

要使设置条再次出现，只要在View 中把Button Bar 的FULL 打开即可。当设置条出现后，你向右看，就会发现使窗口变小的方法了。

有读者对近来广告刊登的“IC 卡机房管理系统”比较感兴趣，并提出如下问题：

（1）该系统都包括哪些设备；

（2）它是如何对电脑上机进行管理的；

（3）它对电脑软、硬件的工作有无影响。

北京盟马公司答：

（1）该系统包括一台管理主机（专用设备），需装在每台电脑中的计时控制器，IC卡和一些附属电缆等设备。

（2）该系统采用的是预售机时的管理模式，即用户将上机时间告知管理员并交纳相应费用，管理员通过管理主机将时间写入IC卡中，用户或管理员持卡将时间读入电脑的计进控制器，计时器开始倒计时，时间用完计时控制器对该电脑进行屏幕控制。用户可以在需要时续延机时或退机时。管理主机将自动累计应收款，并可通过老板卡进行查询和清零。

（3）该系统中的调协都是在智能微处理器控制下独立工作的，所以不占电脑软、硬件资源。由于采用控制显示的方式，也不会产生由于频繁开关电源而对电脑软、硬件造成的损害。



身处加拿大的杨树问：

我是你们在加拿大的忠实读者杨树。前几天收到了亲友从国内寄来的《大众软件》4、5、6期，获得了不少宝贵资料，十分爽！但有几个问题请教：

1.为何《大众软件》的网页进不去？IE显示找不到此地址。

2.NIGHTMARE CREATURER 有没有SAVE这一项？

3.VR战警如何退出游戏？有没有CHEAT？

北京暗黑之龙答：

1.请访问我们在263的网址：www.263.net/pop。

2.没有。

3.按ALT+F4键。秘技请看《大众软件》1997年6月刊的77页。

广州andy问：

我是你们《大众软件》的忠实读者，因正在玩《最终幻想7》(FF7)不能玩过请指教。本人玩到步行鸟牧场附近，我已经进入牧场和所有人包括步行鸟进行了交谈，拿了一颗水晶，到牧场附近有脚印的地方去捉步行鸟但每次战斗步行鸟都会逃掉，得不到步行鸟就无法通过沼泽，因为沼泽有大蛇，请问怎样可以抓到步行鸟和使用步行鸟。请尽细描述。希望能早日解答！

拜托！多谢！多谢！

北京暗黑之龙答：

不用客气，虽然没有玩过PC版，不过PC版与PS版情节相同，所以一样可以帮你。拿到魔石后一定要装配，然后到有脚印的地方转几圈，遇到战斗时就会有陆行鸟出现，记住，此时一定不能攻击它，否则它就会跑掉，当把其它的敌人消灭以后，陆行鸟就被你抓住啦。

使用陆行鸟很简单，首先要在农场买几个饲养栏，然后把抓到的陆行鸟放进去，如果有两只且是一公一母的话，就可以进行交配，然后提升它的能力，再交配，再提升，就会得到传说中的金色陆行鸟，啊，跑题啦。只要跟饲养员说话，就会出现选项，选择使用陆行鸟之后，你就会骑着它出现在平原上。

其实，暗黑之龙在玩到沼泽时，并没有用陆行鸟就冲了过去，你问我有什么诀窍，多试几次啦。

疑难 for HELP 求解

WHY WHY WHY WHY WHY WHY

上海日本名读者问：

小弟正在攻《特警雄鹰》，遇一难题。第9个MISSION中，任务简报要求将装有BOMB的列车车头摧毁，以停止列车的行动。但每当我将TRACTOR 摧毁后就引至整列车爆炸，MISSION FAILED！！！WHY？？？是否是个BUG？？？

无名读者问：

小弟已在《魔法门六》关了三个多星期。遇到了无数难题，均被我搞定，可现在碰到了一个极为变态问题，让我快把头发都拔光。万望各位在百忙之中抽出一点点时间拉小第一把（我的伊妹尔是yjingbin@sj-user.he.cninfo.net）。要不就告我是程序的Bug。我在布来克郡的巨蛇殿里离入口处不远遇到一个门口有传送器，只要一过就被传回来，不知如何解决？谢谢！！！！！！

第三届大众软件奖开奖啦

第三届大众软件奖活动已于1998年8月27日圆满结束，现将开出的中奖号码公布，请各位读者密切注意！

如果您幸运中奖，请速将奖券副券以及您的详细地址、邮编及身份证号码或其它有效证件号码写清寄回杂志社，我们将会把奖品寄到您手中。（注:兑奖截止日期为1998年11月31日，以邮戳为准，未领奖品将累计滚入“第四届大众软件奖”）本次增设的幸运奖，是因为“电脑美术作品设计比赛”第一名的参赛作品为抄袭他人成果，故取消其获奖资格，将其放入了年终大奖，因此特设“幸运奖”一名。

一等奖号码: 99497 28266
二等奖尾号: 6162
三等奖尾号: 149
四等奖尾号: 50
纪念奖尾号: 74 39

特等奖号码: 74286

幸运奖号码: 86155

本次大奖的奖品如下(奖品总价值20余万):

奖项	名额	奖品
特等奖	1名	奔腾 II 计算机，价值15000元
一等奖	2名	DVD驱动器一台、PCI 64位声卡一块、Voodoo II 显示卡
二等奖	10名	《办公98(企鹅套装软件)》、《Photo Studio》、《AV95》、《魔法门之英雄无敌 II》等总值为2000元的电脑软件
三等奖	100名	初中英语套装软件一套，价值约400元
四等奖	1000名	《通译句王·大众软件版》价值60元
纪念奖	2000名	精美游戏主题鼠标垫一个 《少年街霸ZERO II》人物模型一个 《飞向中国系列(一) 北京古老而现代的首都》
幸运奖	1名	Millennium II 16M 图形加速卡一块

主办单位:《大众软件》杂志社
协办单位:北京晶合顺达计算机有限责任公司
赞助厂商:
武汉奥美电子有限公司
杭州晶天电脑软件开发有限公司
北京新天地互动多媒体技术公司
深圳方直电子科技有限公司
第三波软件(北京)有限公司
上海育碧软件有限公司
中科实业集团公司多媒体技术分公司
北京北大方正电子有限公司通用电子产品分公司
友立资讯股份有限公司
上海中晶电脑有限公司
北京北大方正电子有限公司计算机系统工程分公司
中国惠普有限公司
上海海文(集团)有限公司
北京电报局

(排名不分前后)

第三届大众软件奖奖券由腾图联合电子发展有限公司提供

来信问答

这是一篇从网上发来的读者来信，爱之深，责之切。现将全文刊出，决无删节。

作为一个资深游戏迷和爱国者(但绝不热昏)，我对于国产游戏软件的发展一向关注。前导公司的《官渡》发行之时，本人手头拮据，虽未购买正版，但也始终不买盗版，直到向朋友借来正版才算过瘾。由此开始，一直以为国产游戏将会发扬光大。

但是，时至今日，非但没有看到一出令人动心的游戏，反而借此机会，有幸目睹了无数失败作品，以及修饰在这些作品周围的耀眼花边。

《血狮》是失败的作品，一半是败在它本身，另一半却败在《大众软件》的手上。可怜的它被吹得太过火了。直到今天，我还是在怀疑，那个所谓的"本刊特约记者"到底是个军事迷还是个游戏迷？如此糟糕的游戏亏他还叫得出"好"字。有目共睹的，《大众软件》连续在杂志上发表文章，刊登广告，整版报道《血狮》，仿佛它真的超越了《C&C》，登上即时战略的顶峰了。《血狮》败了，败者为寇，于是它成为万人所指的败军之将，退出了舞台。《大众软件》败了，它却老着脸皮，对这次失败一字不提，继续在那里对各种游戏指手划脚，品头论足(有些比较难听？)

也许是得人钱财与人消灾，《大众软件》收了钱，所以不得不代为吹嘘？我如是想。

《铁甲风暴》发行了！胆怯的我再也不敢去买正版了，随便花个十块钱，在街头搞了个盗版。果然，凡是让《大众软件》大加赞扬的游戏通常是名不符实的。所谓"片头动画是《黑暗王朝》的气势磅礴和《帝国时代》的精美绝伦，而《铁甲风暴》则兼而有之的"明显是一种过誉，虽然不错，但一比国外水平就差得太多了。平平淡淡的结束了游戏，没有回忆，没有感想，打穿它不过是一种义务，要对得起自己的钱。拼了命的思索，结果都是对游戏的不满，音乐、音效、自行组装武器、科技升级体系、蚁多咬死象的"高超"的电脑AI……凡是吹嘘得越响的东东，就越……

不过，比《血狮》强多了，看来还是有希望的，我如是想。

在国内的软件公司里，前导软件给我的印象一直不错，虽然由于某些原因我只练习了一下《赤壁》的测试版。《齐天大圣》虽然明显"盗用"了《黑暗破坏神》的界面，可我还是毫不犹豫地掏腰包……这……这是啥玩意？……

关机，倒上咖啡一杯，苦思一宿……原来前导公司也学会了骗钱的把戏，所谓的"宁滥勿缺"……

原来《大众软件》一直在鼓吹"支持国产游戏"，是想借助这句口号从别人的口袋里把钱掏出去，原来如此……早知如此，我该去买一个《铁甲风暴》的正版……

我真的非常怕别人告我诽谤的，所以……

sdiablo

编者按：

编辑部每天都要收到大量的读者来信，因为工作的关系无法一一回复。但是，对于这样一封措辞尖锐的来信显然无法视若无睹，它代表着一部分读者的意见。在信中，sdiablo朋友提出了一些问题，值得探讨。仔细想来，还是这样一个问题：国产游戏需不需要支持？怎样支持？

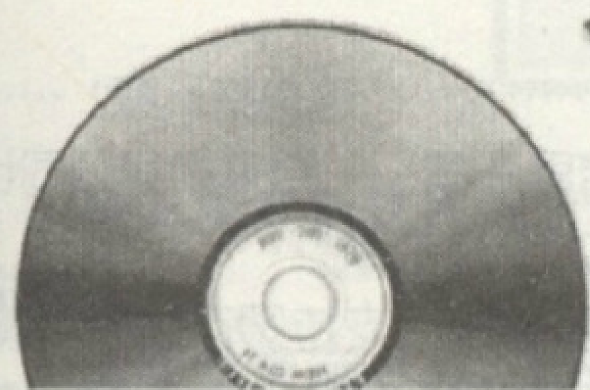
关于《血狮》，虽然是一个失败的作品，但可以认为在国产游戏的历史上，它有着里程碑一般的地位。编辑部在这个问题上犯的最大的错误就是在游戏正式发行之前，我们甚至没有看到它的演示版本。sdiablo提到"有目共睹的，《大众软件》连续在杂志上发表文章，刊登广告，整版报道《血狮》"，恐怕是记忆上错误。《大众软件》上唯一一篇提到《血狮》的文章，就是尚洋公司的访谈录。因为编辑本身未能见到这个游戏，所以文章中关于游戏的内容，均是通过公司人员的介绍来表达的。尚洋公司在杂志上强大的广告攻势，造成了这样的错觉。《大众软件》就算再穷，也不会因为收了钱去吹嘘一个差的游戏，这样的保证还是能给读者的。比如前导公司，原先是本刊的主办单位之一，而且前导一直在制作游戏，但是本刊从没有做过报道上的倾斜。说起前导，这么大的开发队伍，说散就散了，用产品培养出来的技术人员，散落各处。无论是合作伙伴还是竞争对手都是一个说法："挺可惜的！"虽然有产品并不尽如人意的因素，恐怕盗版的力量也不可小觑。尚洋公司在这种市场状况下，还敢去开发游戏，本身就是一种很有勇气的冒险，在他们产品失败的状况下，再去口诛笔伐，对于这个产业来说，没有实际意义，唯有尚洋公司重新在这个行业中站起来，才是我们所盼望的。目前尚洋以一反以往的低调模式继续开发着他们承诺中的《烈火文明》，这种勇气值得敬佩。据悉，前几个月前导公司停止游戏开发业务后，有几个骨干投奔了尚洋。

最近一段时间，本刊对于国产游戏这个领域，给了很大的关注，可以这么说我们在努力把国内原创的游戏制作小组推到广大读者面前来，以重新唤起人们的更多关注。

一个只有投入没有产出的行业能维持多久？
难道国人就一直要玩着进口的游戏么？
国产游戏需不需要支持？
我们要怎样支持国产游戏？

我们想籍这封来信，开展一个关于"国产游戏何去何从"的讨论，希望游戏的制作者、游戏的经销商和我们广大的游戏玩家积极参与。

来信请寄：北京市和平门邮局3056信箱
读编往来栏目收(100051)



1998年10月 大众软件CD

POPSOFT CD （总第16期）

■ 新手教程

站友，是多么令人感到温暖的字眼，在业余BBS这个网络的时空里，有许多真诚的朋友，记得老站友Dai Jian在回答新站友一些初级问题时，信尾的话是“我也曾经从那里走过…”，重读那些热情洋溢的乐于助人的旧信，常有一种深深的感动。最近不少新站友上站，对蓝波快信的使用有较多疑问，想当年我也是在诸位老E不厌其烦悉心帮助下才逐步熟悉了“蓝波”——我们的飙信机，这里奉上天津两位战友整理的一份蓝波答问录，希望对新人能有所帮助，对老E而言也是一份温馨的回忆。

■ 应用之窗

和电子女友来个约会吧!

她可能不会为你烧饭作菜，你也不能邀她去游山玩水，事实上，你不能带她离开你的电脑。但如果你对她用心不够，没有讨她欢心，她一生气却可能弃你而去。她的名字叫瑞雪(Rachel)，来自意大利，是一个虚幻电子女孩。她的所有影像动作，都是通过软件塑造而成的，是一个标准的“电脑的”、“互动的”女孩，一个不会和你发生正面冲突为你带来麻烦的女朋友。

■ 多内码工具新选择——MagicWin 98

多内码显示工具现在有很多（如南极星），而且有的汉化和翻译类软件就带有这个功能（如东方快车），但是今天我要给大家介绍的MagicWin 98却由于其自身的独到特点而深受广大计算机使用者，特别是经常上网的“网虫”们的喜爱。MagicWin 98是一套在Windows环境下，让电脑用户浏览及打印中、日、韩文件或网页的软件。这套软件可以让Windows 3.X及Windows 95/98系统，正确地显示三种语文的文稿，而无需求助于昂贵和笨重的系统软件。这套简单易用的软件，几乎是一经安装无需设定即可使用，这主要归功于内建的智慧型辨识功能，可以正确地判别出存在Windows系统中各个文件所使用的不同编码系统。

■ PCI声卡探秘

现在的主板对ISA接口卡的支持越来越少了，许多原本是ISA接口的卡如网卡，纷纷推出PCI接口的形式，声卡当然也出现了PCI版本。目前PCI声卡对于大部分的人来说仍是所知不多。声卡为什么要从ISA改成PCI接口、它有什么好处？又有什么限制？值得购买吗？买了会不会失望？你或者可以从这里得到一些解答。

■ 因特网上的虚拟现实--制作软件简介

作为因特网上虚拟现实之VRML发展的姊妹篇，本期辑录了相关的制作软件及点评，包括VRML的场景制作软件及文件转换程序共计十个，有些可能是你从未听说的如：VRML Expression、Pioneer Pro、Ez3D VRML Author、Corel WEB WORLD、Virtus 3-D Website Builder、PolyTrans等，爱好者不妨参考。

应 用 天 地

BIOPOPUP 1.2
cdbench 2.0
CD-Quick Cache 3.10
Fine printer 3.10e shareware
MimarSinan Sonic Cabinet 1.0
MimarSinan Visual Split Studio 98
mouse control 3.05
微软拼音 1.5
NJSTAR Japanese WP 4.2 for Windows 95
PDF maker for word'97 1.0
Pop mouse 3.10
Quick View Plus 4.5.0
Ministars Safe Clean Utilities 1.0
Smart FDISK 2.01
Search & Replace 2.21
中文之星 2.97 的补丁
Schedule Wizard98 1.7
UnionWay AsianSuite 97
Virtual Drive(tm) 2.00
VRamDir 1.09
Winsafe 2.0
Winvi 2.67
Word97 转换器
Window Washer 1.5
自然码 6.0 试用版

前 线 地 带

极品飞车 3
摩托雷神 2
凯撒大帝 3
本田机车大赛
微软 3D 垒球
冥界狂响曲
横扫千军任务版
残酷战争

驱 动 程 序

3dfx 98 Plus!
Ess688 for Win95 驱动程序 4.04
Kye Maxfire G07 PRE-release 1.0
Saitek 8-button controller
Mclk 0.93b 显卡超频
Modem UP!
Trident 93xx/94xx/96xx for WIN/NT DRIVER
TRIDENT DRIVER 6.00.20
Winfast s680 For win98(pci and AGP) DRIVER
SB PCI64 驱动程序 1.10

网 络 纵 横

@Guard 2.0
Brain
BUZOF
CATMAIL 1.3b
ConnectPal Pro 4.20
Crystal SiteUpdater 1.00
FTP CONTROL 2.51
HOTMAIL CHECKER
InterMail 2.50
Livelmage 1.29
neoplanet
Net Pal 1.1
Proxy Hunter 2.1
Surf Express 1.1.2
The Bat 1.021
WINRoute 3.0 beta 5 for Win NT
WIRC 5.07

声 光 色 效

Logo Organizer98 4.00
AudioGrabber 1.31
黑白棋 for WIN 95/98/NT 1.00 正式版
Chord Music 1.2
CVD-1999
Diablo Ⅱ真实场景
FF Ⅶ的开关机画面
Irfan View32 2.85
Jet-Audio 4.0 B1
Mod4win for win95 2.40 B30
Midisoft Studio LE 4.0
MPEGTool for Win95 1.04.1
PicaView 32 1.3
Realplayer G2 b1
SnagIt/32 V4.2.1
Audio Sweep Generator
VWGOLFSS 屏保

反 病 毒 堡 垒

RSAV 8.00(10)
RAV 8.00(10)
VRV 标准版 V22.0b 升级
VRV 快速升级程序
NAV 反病毒的 SARC 智能升级程序 4.0
AV95 杀毒软件升级程序
行天 98 共享版

大众软件服务快车

本期广告索引

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的___彩色 ___黑白 ___刊花设计广告中看到公司(厂家)__________产品(技术信息),希望:

___购买　　　　　___索取资料

___询问价格　　　___参加培训

读者姓名:

年龄:

职务:

电话:

工作单位:

通信地址:

邮编:

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评:□有 □无		4.	
邮编:		5.	
地址:			

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位;
★所选游戏必须为已发行的PC GAME;
★所选游戏不可超过5款,可少选;
★所选游戏若为英文版,请注明英文;
★填好后,贴在信封背面,复制有效。

晶合实验室

如有榜评,请在榜评末尾写清通信地址。

●请将选票寄到:北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编:100051



命令与征服之 Tiberian Sun

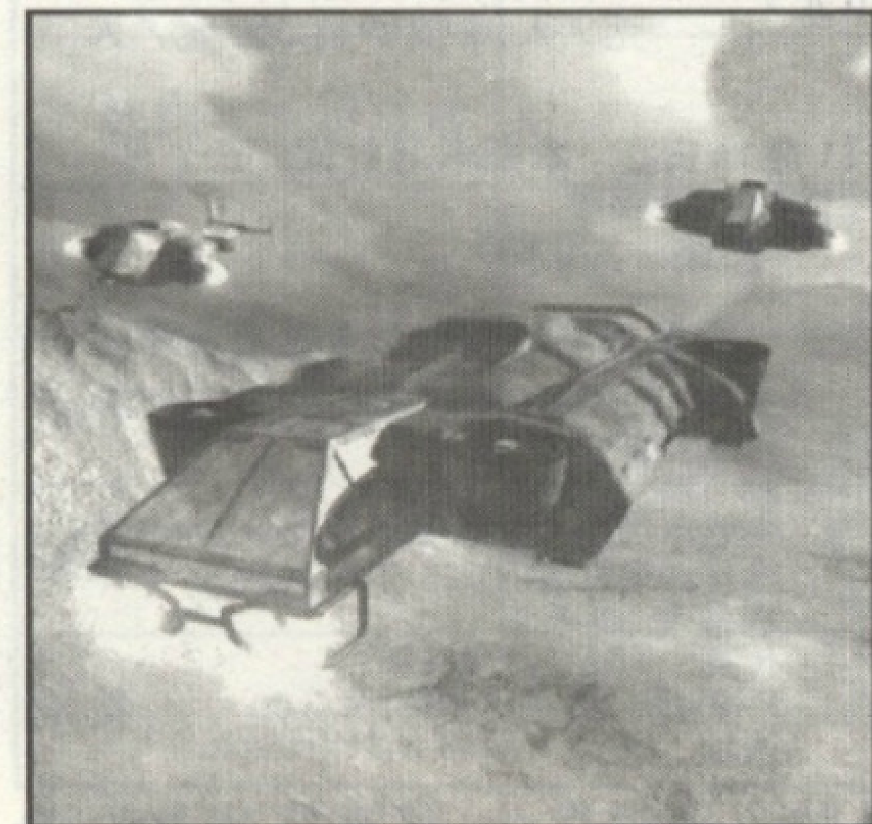
广州 软硬

著名的Westwood工作室，因开发Dune Ⅱ而创造了即时战略（Real-Time Strategy）游戏的世界，其后看着Blizzard的WarCraft闻名世界，亦不甘示弱地推出继Dune Ⅱ后的另一力作——Command & Conquer。

C&C近年成为Westwood成功的象征，然而商场如战场，停滞不前总有一天变成炮灰。耳闻不少声音，说Westwood是全球最大的翻版商，换汤不换药功力深厚，C&C后的几个add-on都无甚突破。正当众人期待Westwood如何死亡之际，其新作Tiberian Sun却风声渐近，且看Westwood如何冲破厄运吧!

重临Command & Conquer的世界，局势似乎没有多少好转，若以为GDI打败NOD就世界和平就大错特错了。经历多年战火洗礼，行星到处都满目疮痍，起初被以为是人类能源救星的矿物Tiberian不断四处增生，所到之处皆渺无生气。NOD的残党重返，由不知名的领袖带领，配以各种先进科技和武器，意图阻止GDI消除Tiberian的威胁，并让Tiberian遍布整个星球。剧情发展下去，你将发现更多Tiberian的秘密和认清自己战斗的目的。

据游戏总设计师Erik Yeo透露，Tiberian Sun将会有以下的特色：



各位是否奇怪为何C&C的地面总是轰不破的呢？Tiberian Sun的地形将不会只是一块布景版，城市、沙漠等风景会更细致，玩者甚至可以改变地形，例如凿开冰山、炸毁桥梁等。太阳伯伯也不会长久对玩者微笑，森林大火和雪崩可能随时发生，突如其来的离子风暴会把阁下的各项高科技武器陷于瘫痪，或暂时中断电力供应。若碰巧在进攻途中遇上恶劣天气，玩者也大概只能怨运气不好了。

玩者的收入来源——谜之矿物Tiberian似乎也会是一个威胁。Tiberian分为两类，蓝色的Tiberian是不稳定且具爆炸性的，稍不留神，玩者的收割者货车（Harvester）便会毁之一旦。



经历连番战役仍能侥幸残存的队伍，可以成为老手（Veteran）而拥有更大的战斗力。从前无敌的突击兵，现在独立于正规军，当玩者能给予适当的酬劳（如医药供应、武器等），他们才会效力于你。

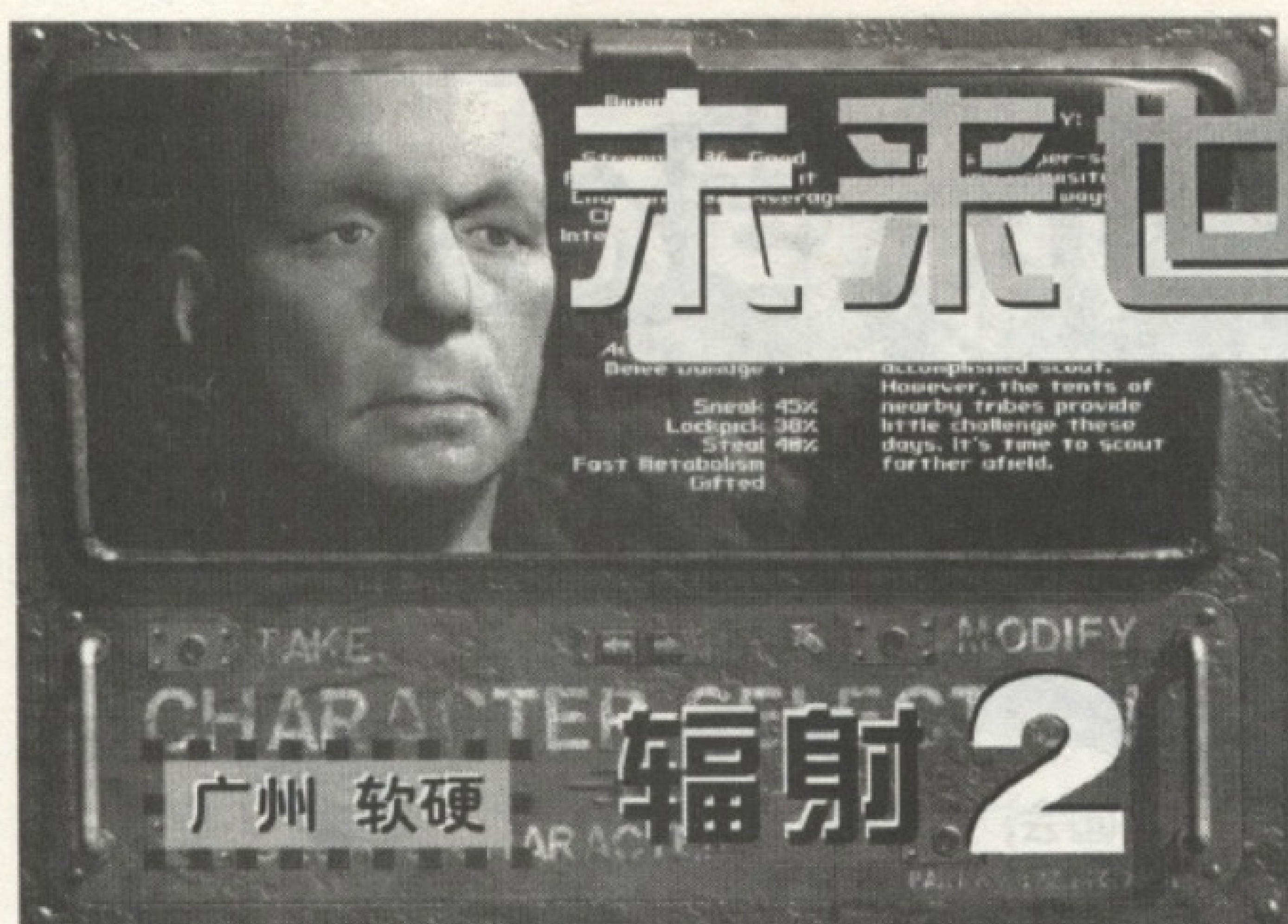
Tiberian Sun不会再是一款线性剧情的游戏，Westwood务求使每个玩者都能从不同的角度完完全全地感受这个游戏。

Tiberian Sun支持Internet上四人、或LAN上八人同时对战，游戏也会设立一个排名榜（笔者按：估计是象StarCraft那样的，Blizzard始终是Westwood的最大敌手）。

Westwood会否再为即时战略游戏制造另一高峰呢？现在似乎仍言之尚早，但随着发行日子渐近，更多游戏迷的目光会注视着Westwood。笔者在此给予Westwood衷心的祝福，亦希望游戏迷的期望不会落空。



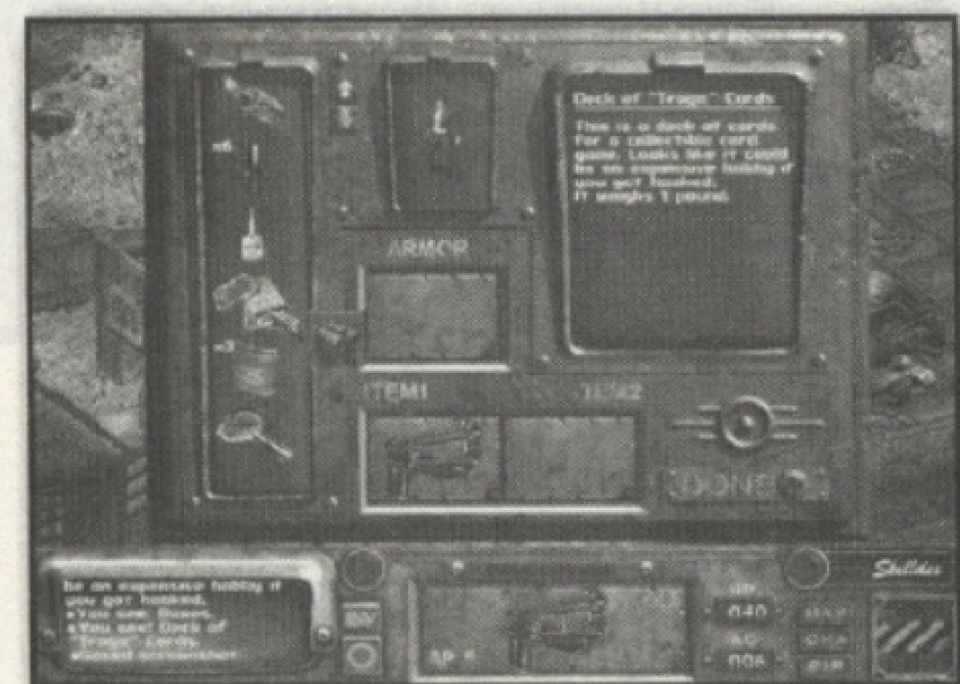
未来世界生死斗



辐射2

广州 软硬

去年的RPG巨献Fallout获奖无数，它不但是97年度最出色的角色扮演游戏，也是年度最佳的电脑游戏；它没有采用任何高科技的立体引擎，纯粹单靠引人入胜的故事情节及游戏系统，已足够令不少人玩至通宵达旦方能罢休。今年秋季，Interplay将会推出Fallout的第二集，力图将沉寂了一段时期的角色扮演游戏世界再度带上巅峰。



Fallout 2里的主角，亦是地下室原住民Vault Dweller的后代，在距离上一集八十年后的荒废大陆上，你要负起寻找水源芯片Water Chip，以拯救村庄的重要使命，虽然这个任务与上一集的初期任务差不多，但是今集玩倌可以更自由地行动，可以不再跟随故事直线发展剧情，你可以先到第十三号地下洞穴去一探究竟，从中学会新的战斗技巧、新的技能系统及游戏的操作界面，有助你将来应付更大的挑战。

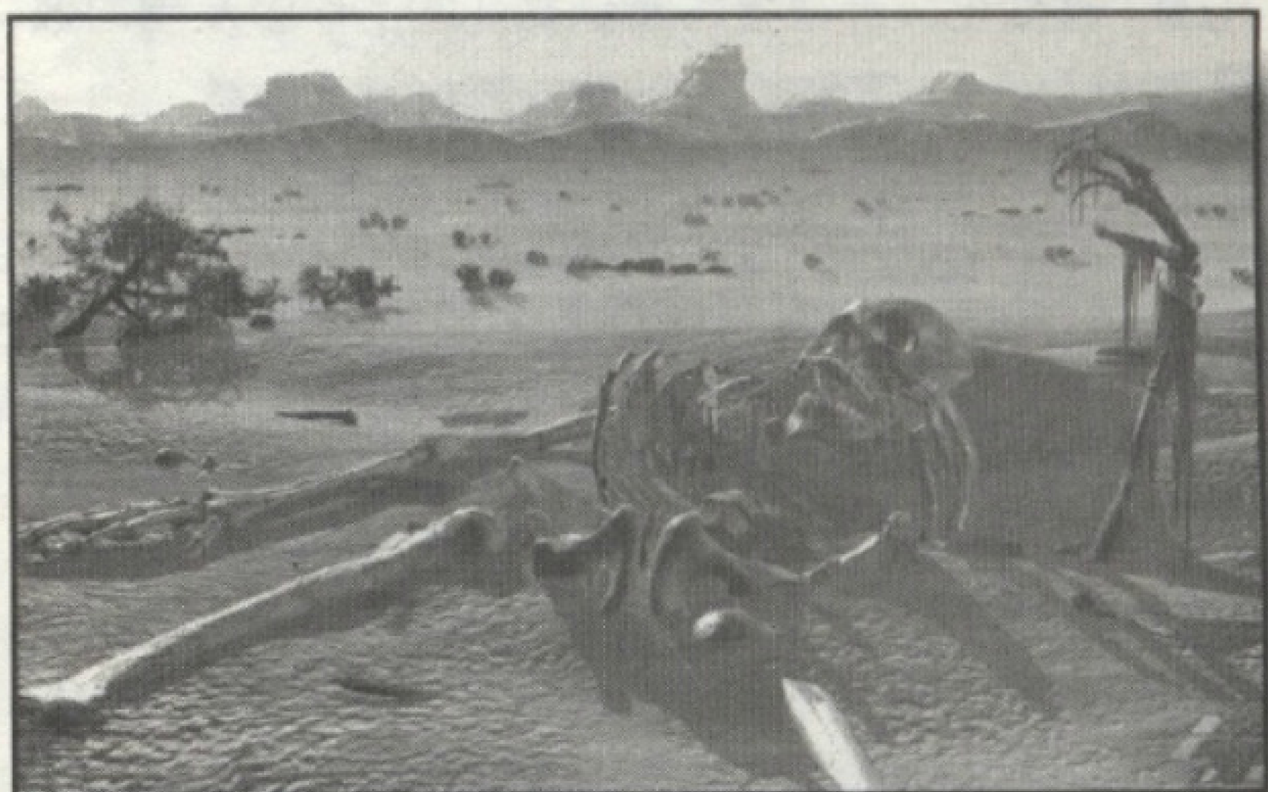
可能有些玩家会投诉第一集的内容太短，版图不够大，好战的玩倌更会觉得没有足够的战斗场景给他们发挥；在第二集里，这些问题都会得到改善，版图及内容均会增大50%，角色会新增不少的技能，例如你可以学会“火龙拳Flaming Dragon Punch”，不用装备任何武器也能发挥强劲的攻击力，此外还有更多的NPC、更多可以加入队伍的人物，更多武器选择，还有更多更多……

武器的选择不但增多了，而且还可以利用不同的配件来强化，制成一些火力更强劲的武器配搭；敌人的人工智能会变得更加聪明，当你不在他的射程范围时，他会停留不动，积聚行动力去连续射击你；每个角色在战斗时会因各人不同的性格，而有不同的作战表现；在遇到谜题时，你可以利用角色的特殊技能来解决，不同的处事方法和态度亦会影响游戏的发展，例如被腐尸占领着的核电厂，流出的辐射影响着附近的居民，你会选择将它关掉还是让居民继续受苦呢？

若论画面，Fallout 2采用上一集的引擎，但也做出了少许的改进，当你搜查尸体或在场境发现重要物品时，你的控制栏上的按钮会亮起来；游戏在动画方面的制作也有所进步，流动的泉水、闪动的火光、爆炸的场境，画面效果也比上一集更有看头。



最令人欣慰的，是Fallout 2保留了上一代游戏的所有优点，并弥补了其它不妥善的地方，使游戏变得更完美。若你是Fallout的拥趸的话，Fallout 2的表现包你满意；假如你未玩过Fallout，这么出色的第二代又怎能轻易错过呢？



美少女梦工场 III—梦幻妖精

广州 软硬

属于养成游戏始祖的《美少女梦工场》，实现了许多电脑玩家为人父母的宿愿。在这漫长的八年内，和自己的女儿一同分享幸福与快乐、悲哀和痛苦。不过，八年的辛劳并不是白费的，眼看自己的女儿，在十八岁的生日时当上公主，那份喜悦，是身非父母的你难以想象得到的。



《美少女梦工场 III》，跟以往美少女梦工场系列相似。游戏一开始，先以一段颇长的动画来介绍今次故事的来龙去脉（对此实在是有点意外）。在上两代中，女儿是由上天的守护神所恩赐给你的，但在三代中，则改由妖精女王把自己的一名小妖精托付给你……

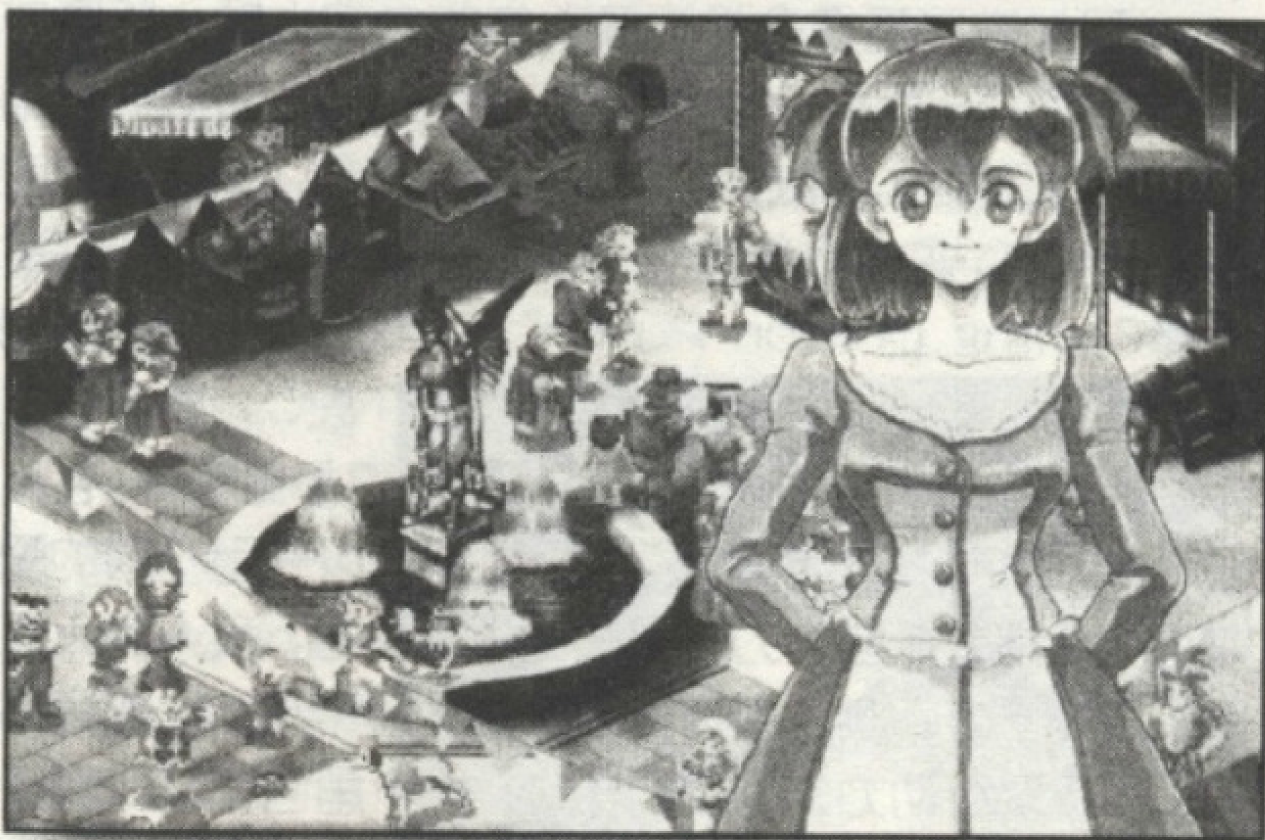
玩惯玩熟《美少女梦工场》的玩家，相信发觉到游戏一开始的设定有点不同，就是提供了父亲的职业的一项变数，分别有流浪汉、街头艺人、商人、旅行僧侣、没落贵族、以至退休骑士六种；不同的职业是用来决定游戏开始时的金钱数值，不单如此，它还同时影响到女儿的个性变化，亦直接影响到女儿的工作以及学习效果。

丰富的游戏事件亦是《美少女梦工场 III》的特色之一：首先在打工场景方面，有《农场》、《市场》、《女佣》、《矿山》、《苦力》、《家庭教师》、《保姆》、《家事》以及《酒店》，而学习的场景则有《学校》、《武术教室》、《舞蹈教室》、《烹饪教室》、《音乐教室》、《绘画教室》、《教会》、《礼仪》、《节食道场》等等，以上的地方，有一部分在游戏之初时暂不可以进人，主要受限于主角的年龄。年龄太小，有些象酒店什么的地方就不能去，另外还有一些特定的时间发生，例如每年的樱花祭，新年游园会，收获祭等等。当然和前代一样，更多的非特定时间也是少不了的，远方的商人啦，老师的家访啦，小恶魔的到来啦等等等等。

《美少女梦工场 III》亦提供有竞争对手这个角色，当女儿的某方面数值升到某一个点数后，这个竞争对手便会出现向你的女儿挑战（通常在起初的挑战过程中均会落败，但你要有毅力哦）；这个竞争者最后还可能会和你的女儿成为好朋友，之后你女儿和她更会时不时在生日和节日时互送一些礼物给对方，而她送给你女儿的东西可是可以增加数值的哟。

至于结局方面，大家的目标应该离不开女王、公主之类（如果你的目标是吧女，我没话说啦！）。《美少女梦工场 III》当然有这两个结局提供给你，但除此之外，亦有其它形形色色不同种类的结局，总数有六十种之多，必不会令玩家们失望。

《美少女梦工场 III》不论在画面质量、可选择性、以至游戏的事件数量，均是以往梦工场系列所不能比拟的，加上全程游戏语音（《美少女梦工场 III》正在进行中文化工作，我手上的版本是日文版，所以语音是日文的，不过转作中文后，播出来的语音是否国语则是未知数，（编者按：好象中文版还是日文语音）以及新增的贴相簿，可以把游戏过程中出现的特定画面记录下来，实在想不出什么理由不去试试养这么一个小精灵！



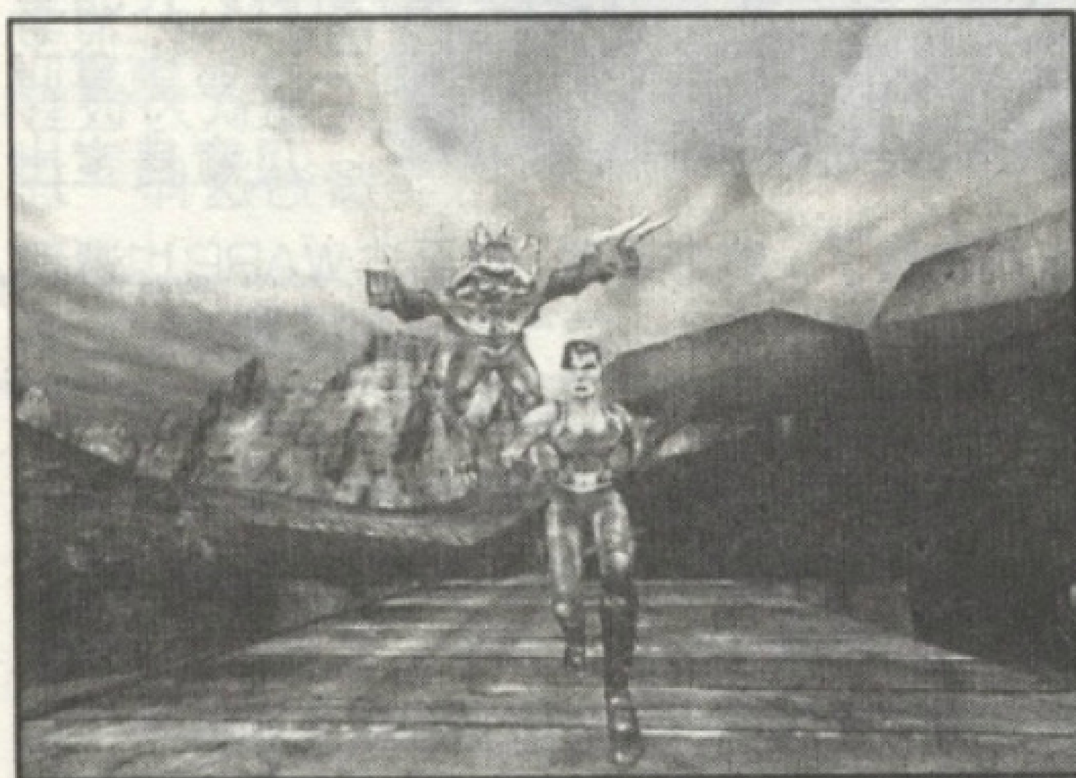
虚幻



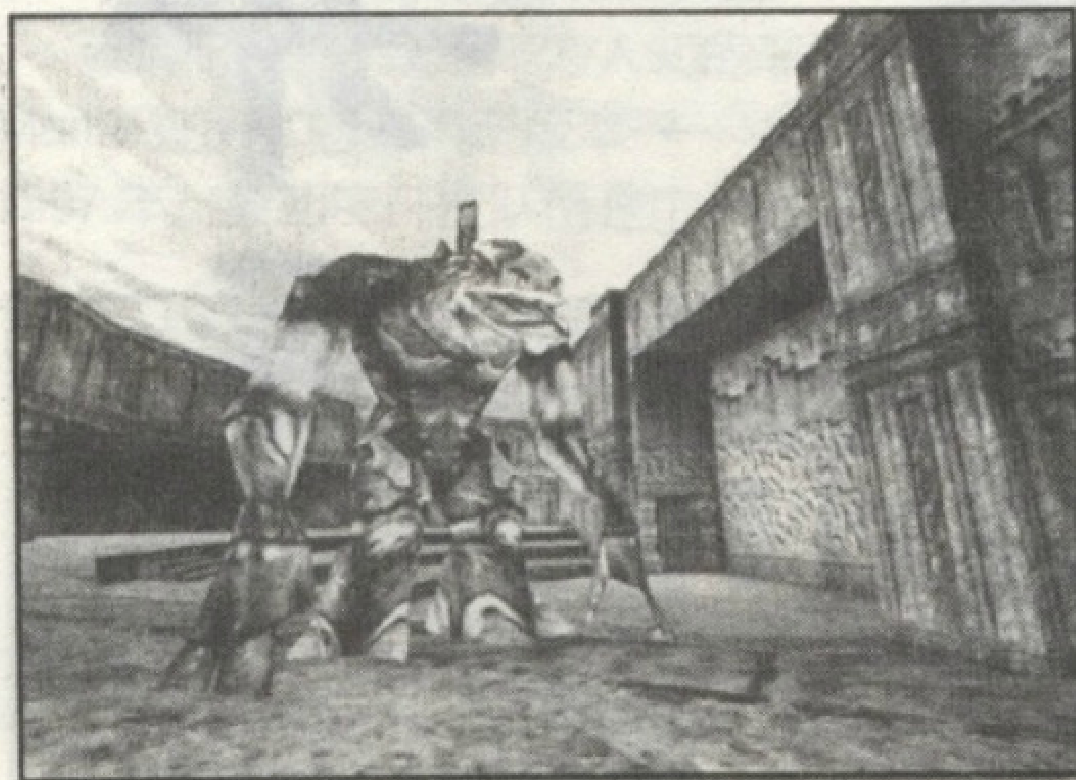
故事的主角，是一名犯人，在一次转移囚禁地点时，运输船因意外而坠落在一个不知名的星球上。在这个星球上，住着一种凶残成性的生物——Skaarj，它们把星球上的原居民Gryphon杀个精光，更把魔爪伸向我们的主角，为了自保，主角唯有拿起种种不同的武器，和Skaarj一决胜负。

UNREAL提供了男或女的性别给玩家选择。选好性别后，便可以加入不同的外形，脸孔、身形等皆可自行组合，还有两款机械型装备可供配备，因此在角色设定上，UNREAL已然胜过QUAKE。而且UNREAL的主角，更可在适当时候变形以提升攻击能力。

UNREAL拥有高质量的画面，以及震撼心弦的音乐。先谈一谈音乐部分，随着玩家去到不同的地方，或是遇上不同类型的生物，音乐均会即时改变，奏出相应的节奏，紧紧扣着每一位玩家的情绪。



而游戏画面上，UNREAL对电脑配备的要求极高，简直可以用过分来形容。UNREAL是一款全面支援Voodoo 2的游戏，在3Dfx的帮助下，你可以不费吹灰之力得到每秒高达35幅640 X 480 X 24Bit的祯数。在如此强劲配备下的优质画面中最明显的，莫过于是光影的效果，明暗的对比做得如同真实的世界一样细腻。此外一些特殊的场景贴图，如水、瀑布、火、天空等等，更是给人生动的感觉跃然屏外，你甚至可以清楚看到水上涟漪的飘荡……

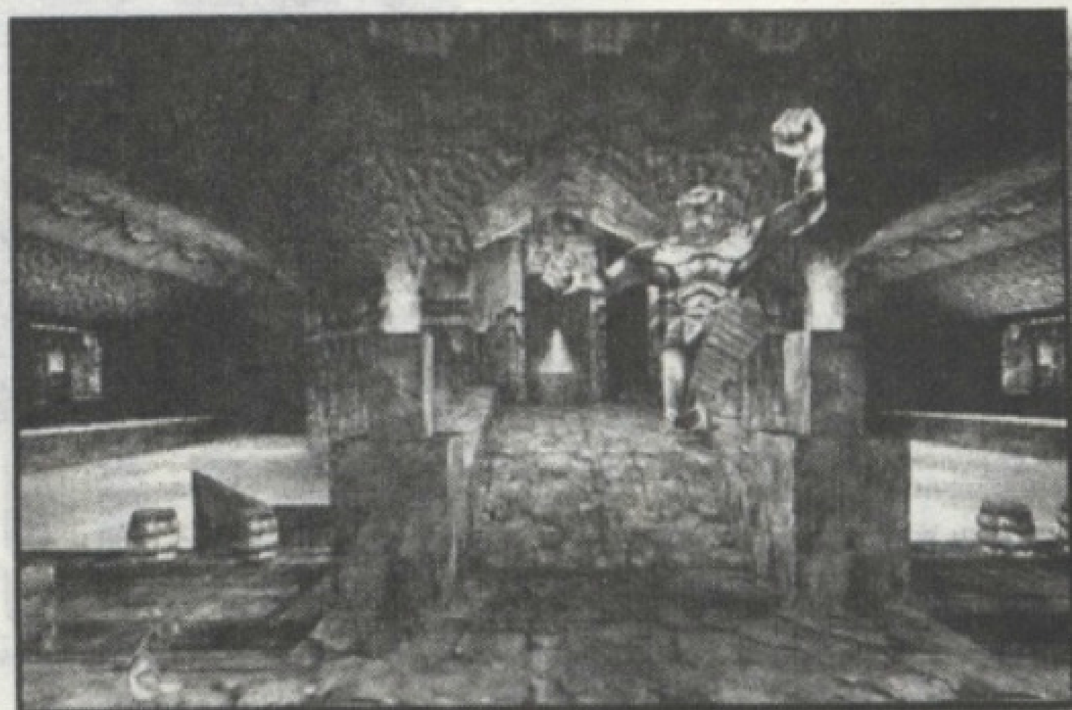


有了一个好的声光效果，游戏的人工智能便成为第二个值得考验的目标，在QUAKE中，电脑只要看到你，便会一窝蜂扑来，是一个完全不经思考型的行动，UNREAL亦走不出这个框框，但有趣的是：虽然它们会主动攻击你，但当发现你太强，或是自己的生命已降至危险边缘时，便会作鸟兽散，又或是振臂一呼，把附近的帮手叫来围殴你，有趣吧？更妙的是，游戏中的敌人可以横向交谈，不过呢！因为你们是两种不同类型的生物，故此虽然可以偷听到对手谈话，但你是不可能理解他们在说什么的……

而游戏中会出现的武器，和以往的追求真枪实弹的效果有点不同，以Tarydium作为媒介。枪中射出来的是一条条的光线，除了有连射功能外，亦有储炮的功能，令杀伤力倍增。

最后想说的，便是游戏的编辑器以及连线功能：在UNREAL的编辑器中，有预定的多边型模组摆出来，玩家可以随手把各种材料组合起来，便可以轻易制造一个全新的版图出来；至于连线功能，UNREAL并没有限定上线的人数，但请谨记游戏的人数是和游戏的速度成反比的。有一样值得赞赏的是，在连线上即使被杀，复活时不会固定在某个地方，大大减低那些专喜欢偷袭复活者的暗杀行动成功实施的可能性。

无论如何，UNREAL是一款只要你喜欢玩电脑游戏便必不可错过的游戏！

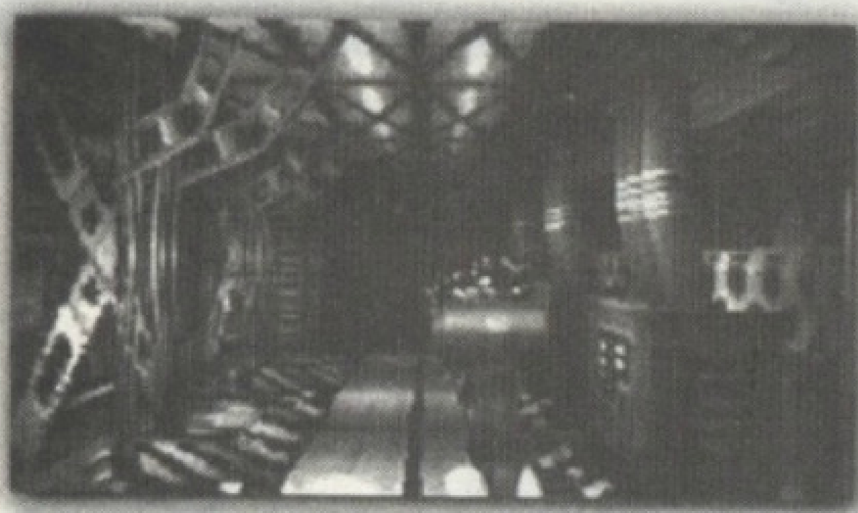


Enemy Zero 异灵

广州 软硬

一提起PC上的Sega游戏，大家就可能联想到那些动作性较强的街机移植作品，其实Sega PC还把许多在Saturn上受欢迎的冒险和SLG游戏移植到了PC，即将推出的作品是解谜冒险游戏Enemy Zero，容量为4CD-ROM。

Enemy Zero故事讲述女太空人Laura Lewis和六名同伴正在太空中航行，当她从睡眠中醒来时，船上突然出现一只不明来历的隐形怪物，把各人逐一杀死。玩者扮演Laura，要凭敏锐的听觉、过人的智慧和灵活的身手，在庞大的太空船上对抗这个看不见的敌人。



Enemy Zero的故事和科幻电影经典Alien十分相似，虽然"熟口熟面"，但仍然可以令玩者相当投人。游戏形式以解谜为主，中间穿插大量过场影片。PC的播片机能较Saturn强，但因为Sega没有特别为PC版制作新的影片（情况和Final Fantasy Ⅶ相似），所以大家不要对之抱太大期望。

除了聪明智慧外，玩者也要有敏捷的身手来"处理"路上遇到的怪物。因为游戏中的怪物是看不见的，玩者要依靠听觉来估计敌人的方向和距离，"听"准时机charge up枪械，和Tomb Raider、Quake的玩法不同，对一向"见人就射"的游戏者来说，可说是一个新挑战。

而Enemy Zero这个游戏和制作人饭野贤治也有一段为人津津乐道的故事：

话说软件公司WARP的"『渣』fit人"（最后定夺的人）饭野贤治在3do推出《D之食卓》后，打响了名堂，后来想在PlayStation上推出Enemy Zero，但因为和SonyComputer Entertainment的合作出现问题（传闻他不满SCE对软件公司太多限制），竟然在SCE举办的PlayStation游戏展上宣布把PS版Enemy Zero无限期押后（即是取消），改为推出Saturn版。EnemyZero有大量"播片"和立体画面，较适合放在PlayStation上，而且当时PS版Enemy Zero的完成度不低，已有可以试玩的demo，加上PlayStation的前途较好，很多人都认为饭野贤治这样"玩野"，可能会浪费了一款好游戏，甚至令WARP也遭受很大损失。但Enemy Zero在"播片"和处理polygon机能较差的SS上仍然有高水准的表现，叫好叫座。从此WARP和Sega的关系愈来愈密切。到了今年，Sega最先公布且做了最多宣传的Dreamcast作品就是WARP的《D之食卓 2》。



WARP的作品虽然不多，但全都是素质很高的游戏，例如《D之食卓》、Real Sound（一个无画面、只靠听声的SS游戏，在日本就有不俗的评价）。没有Saturn的读者，在PC版Enemy Zero推出后便可以亲身体验一下这个"传奇"游戏了。

移植频道

北京 李靖

写在前面的话：

在《移植频道》“开播”的近一年时间里，得到了全国玩家们和《大众软件》杂志社的鼎力支持，笔者在此深深感激大家的信任和支持。一年间，随着游戏业界的迅猛发展，无数的新事物、新技术已经使《移植频道》在“开播”时所计划涉及的内容远远不能与当今的游戏业发展速度保持同步了。故此，为了能使大家在每月的这短短2页纸中了解更多有趣的信息，我们将从这期开始调整部分《移植频道》所涉及的内容。同时，更欢迎喜爱或者一向厌烦《移植频道》的朋友多多提出宝贵意见。

永远的模拟器

在无数玩家为当今游戏软件开发业所存在的灵感枯竭、缺乏创造力的问题大感头疼时，相当一部分玩家抛开了那已经令人索然无味的所谓“大作”、“巨片”和“3D”，转而去怀念那些在儿时或曾经在街机房中令自己倾倒不已的经典游戏机和街机游戏。这，就是PC特有的产物——模拟器。游戏之根本在于好玩，这是一个无可辩驳的真理，而畸形发展的游戏开发业已经越来越使玩家不能从中体会到当初在玩“吃豆”、“超级玛利”和“街霸”等经典游戏时那种如痴如醉的投入感了。所以，模拟器也是游戏业的必然产物……

1. Mame推出最新版模拟器

日前，在全球最广为人知的非单一型街机模拟器Mame推出了它的最新版本——V.0.34。Mame诞生于1997年，最初的开发队伍是由一些对经典型街机游戏执迷不悔的热血青年组成的。一年来，Mame已经成为了能跨越最多的街机硬件平台并成功在各种操作系统上模拟街机游戏数量最多的模拟器，

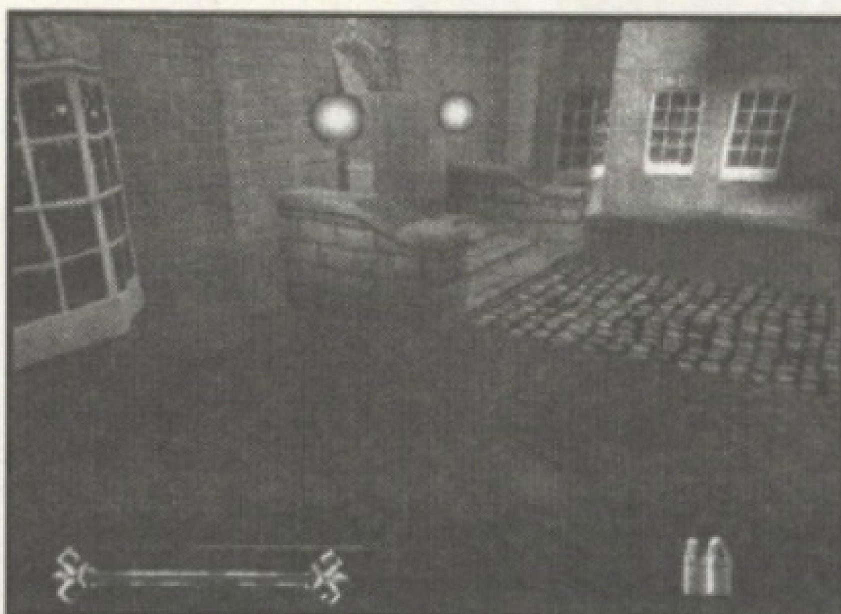


无愧为模拟器的老牌冠军。如今，志愿从事Mame开发工作的已达100多人，Mame可在Ms-Dos、Ms-Windows 9x/NT、UNIX以及MAC等多种操作系统和CPU上进行街机游戏的模拟。在新版的Mame中，将在原有基础上再支持30多个街机游戏，在它们当中有相当的一部分是来自SNK的NEO·GEO系统的，这表明Mame已经可以模拟NEO·GEO的硬件了。除此之外，新版还将修正前面的版本在显示上的一些Bug。至此，Mame可模拟的街机游戏数量已达702个，高居所有模拟器之首。我们真该对Mame制作组致敬，感谢他们为我们提供了再次回顾如此之多的经典游戏的机会。

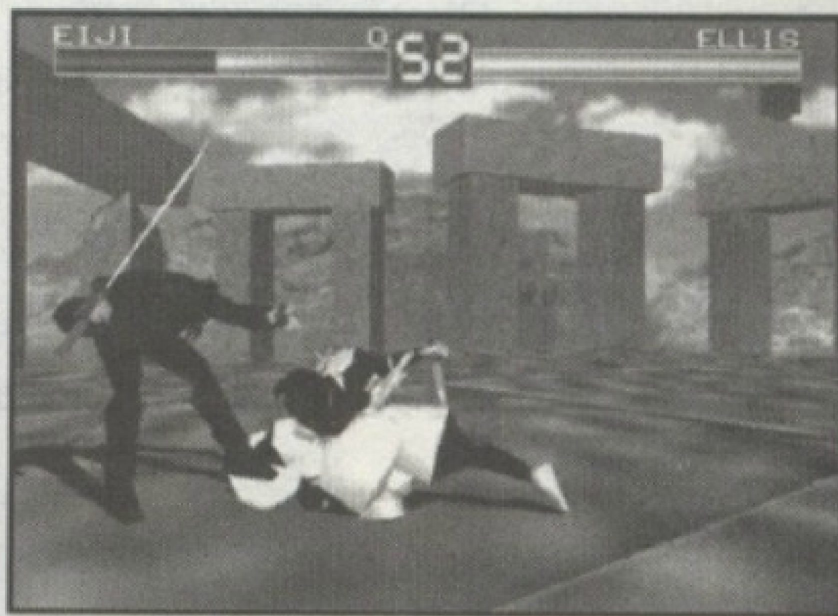
2. NeoRage 0.2C

专门模拟SNK的NEO·GEO家用和街机系统的模拟器NeoRage前不久也推出了新版。V.0.2C版的NeoRage将再支持11个新增的NEO·GEO游戏，其中包括十分著名的《侍魂3——斩红郎无双剑》、《饿狼传说3》、《格斗之王’96》、《饿狼传说Real Bout—Special》以及《Waku Waku 7》和《双截龙—格斗版》等。在功能上，0.2C版的NeoRage将可以直接基于zip格式的ROM文件进行游戏，并可以支持存储游戏进度、设置热键以及调整硬件开关等。遗憾的是，这个版本仍然不能模拟游戏的音效和音乐，但NEO·GEO系统上的游戏画面也足以使许多玩家怦然心动了。

3. 可以使用3Dfx的PlayStation模拟器？


使用3DFX后PS模拟器上的Nightmare Creature

Psyke前不久推出了它的0.15版，Psyke的开发者称在这个版本中将可以支持直接从CDROM读取PS光盘并进行游戏，而且还能支持3Dfx Voodoo、Voodoo2。但经过众多中国玩家测试证明，这个版本的Psyke还是最多只能做到“能看、不能玩”，并



使用3DFX后PS模拟器上的《斗神传》



使用 3DFX 后 PS 模拟器上的《古墓丽影 II》

没有什么实际的意义。但毕竟在可以使用Voodoo来模拟PlayStation的硬件技术上，Psyke无疑是迈出了可喜的一步。

正点新闻

1.《最终幻想 VII》的硬件兼容问题再遭非议，对应Riva128补丁文件出台

自从《最终幻想 VII》PC版推出以来，各种稀奇古怪的软硬件兼容性问题一直困扰着无数玩家。先是有游戏运行在某些硬件配置和Voodoo上会出现在固定位置死机；后来又听说有位执着的玩家重装了7遍Win95才搞明白了为何在游戏中Midi和音效总有一个不能发声的问题 在网上的聊天室中更可以经常看到有人在讨论着今天某个人的机器在游戏中又出现了什么令人费解的问题……于是，有人形象地比喻为“FF7需要安装7遍，会令你的Win95崩溃7次，必须要加7个Patch才能玩到头，得动用7个技术支持一起开会才能讨论出你的死机原因……”等等，真是十分有趣。SquareSoft这个毛病多多的移植作品实在是忙坏了为负责发行工作的EIDOS和EA，前不久，专门对应Cyrix系列CPU和Riva128系列显示芯片的2个补丁文件也先后出台了。这两个补丁文件只能帮助Cyrix和Riva128用户们做到“Playable”，但那些不计其数的古怪毛病却依然只能留给玩家。这些都无疑会对FF7的正版销售产生巨大影响。

2. Unreal成功登陆DreamCast

以噩梦般的硬件要求著称的Unreal日前成功地以D3D形式运行于SEGA的下一代游戏机——DreamCast。比较相同位置上基于Voodoo2的PC版和基于DreamCast的画面，你会发现在贴图质量、硬件高光以及线性过滤质量等方面，DreamCast已经暴露出了比较大的不足，况且其画面刷新帧数我们还不得而知。但游戏机能与PC基于相同的3D API运行同一个游戏还尚属首次，想必日后DreamCast游戏移植PC也将十分简单。

3. SEGA推出Yoot's Tower

SEGA将于最近推出一款模拟经营类游戏Yoot's Tower。游戏要求玩家利用有限的资金去经营好一幢幢摩天大楼，包括从最初的建筑材料、外装修，到以后的建造电梯、地铁、客房、商店、剧院等等娱乐和服务设施。Yoot's Tower可以说是Maxis的经典游戏Sim Tower的延续和发展，它要求玩家有出色的商业和经营头脑。喜欢经营类游戏的朋友不妨在Yoot's Tower上再一试身手。

4. Capcom公布《生物危机2》PC开发情况

据来自Capcom U.S.A.的官方消息称，《生物危机2》PC版的前期开发工作已经告一段落，Capcom称，在PC版中将使用专门的物体贴图材质库以达到最好的效果，游戏在推出时将支持Voodoo、Voodoo2、Riva128、i740以及G200等一批主流3D加速卡，使用D3D和Glide两种API。游戏还将以2张CD ROM的形式推出，目前尚无确切的发售日期。

5.《恐龙猎手 2》的有关消息

Acclaim即将推出的《恐龙猎手2》近来受到了玩家的广泛关注。据近期来自官方的消息称，《恐龙猎手2》较比前作的飞跃不仅仅限于图形质量的提高。更加紧张刺激的游戏情节和火爆场面也会层出不穷，许多庞大复杂的室内和城镇场景将作为游戏的主打地位。此外，游戏中的敌人还将采用一种类《VR 战警2》的名为“Real-time Flinch Generation”的技术，目的在于更加淋漓尽致地刻画各种怪物在不同部位遭受攻击时所应做出的反映和状态，而所有的敌人将采用全3D造型，并且将变得更大、更聪明、更凶残。《恐龙猎手2》将于今年第四季度同时在PC和N64上亮相。

新碟大放送

洛克人 X4

不用问，Capcom的“炒冷饭”系列产品的最新PC版。在本代中，可使用的武器会更加令人眼花缭乱，会有更多角色可以使用，守关的BOSS也会变得巨大。游戏配置要求：奔腾133/16MB。真不知Capcom什么时候才能停止向PC移植此类作品。



游戏试炼场

辽宁 候毅 北京 悠悠

极品飞车 3
Need for Speed III

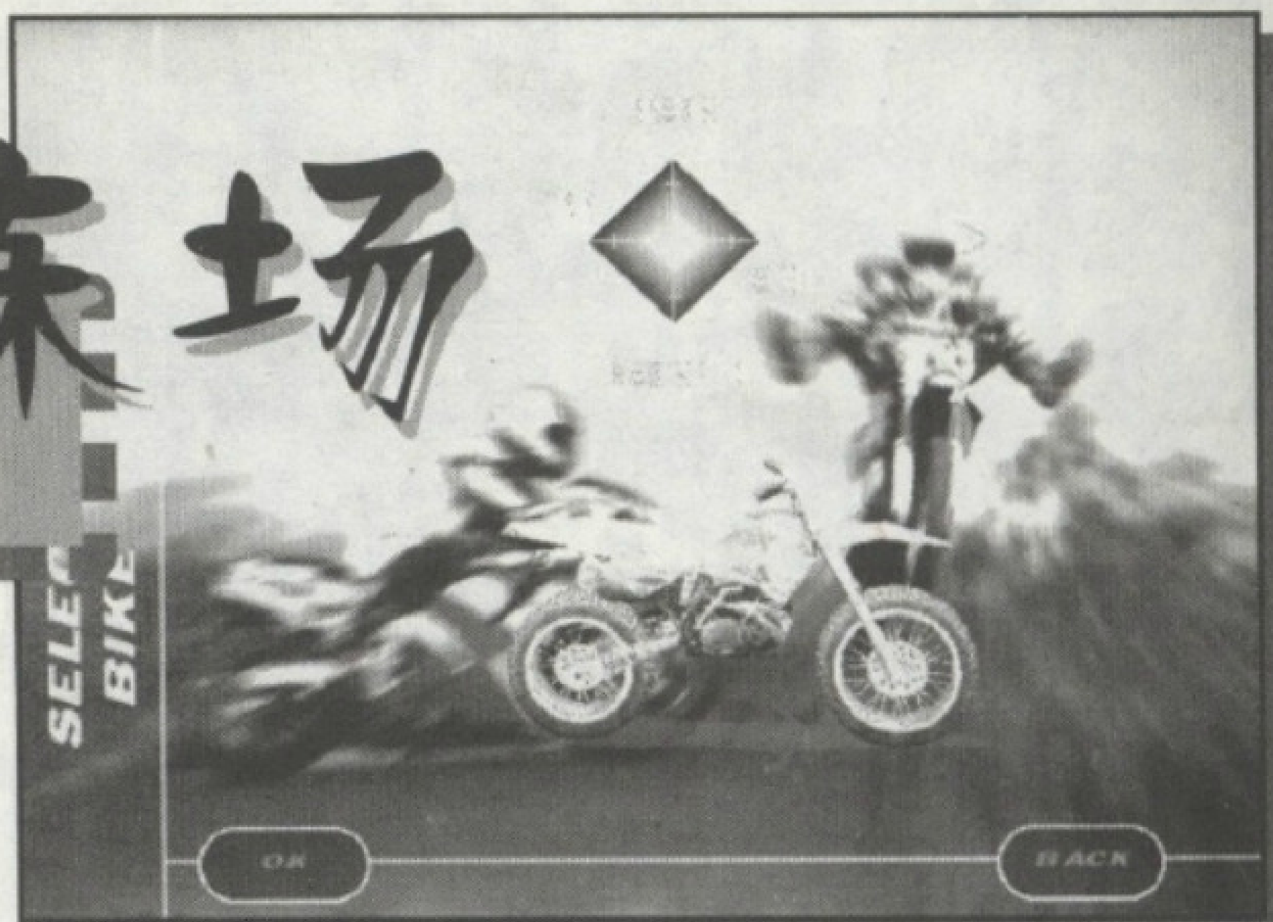
《极品飞车》系列被认为是最优秀的赛车游戏，可能是因为它所采用的赛车是每人都梦寐以求的超级跑车，而不是那些被广告包装或者根本是虚造出来的赛车。本来就是让人心醉的跑车，再加上EA的高超技术，简直就是天衣无缝。从NFS1 到NFS2 SE 来看，其最显著的特点就是画面漂亮以及真实性，而这对于一款赛车游戏来说是最关键所在。现在EA 又出第三代了，在我眼里，NFS2 SE 已经很完美了，那么这个三代又有哪些改变呢。

在NFS3 里有八条"以假乱真"的赛道。EA 的高级官员解释"以假乱真"的含义是："它将带给你一个身临其境的真实感受，就好象你置身于那个地方，并不象NFS2 或NFS 那样是一个空想出来的东西"。这是真的，或许只有当你看见展示的图片时你才会相信。

这八条赛道分别是：Hometown （城乡），Redrock Ridge（红石山脉），Rocky Pass （盘山公路），Atlantica（大西洋沿岸），Country Woods （乡村森林），Lost Canyons （迷雾峡谷），The Summit （雪山之巅），Aquatica（沿岸），Empire City（市区，隐藏赛道）。每一个赛道都有自己的特色，并有许多意想不到的道路，这在NFS2 中已经有一点突出了，在NFS3 中，这个特性更加明显，几乎每一个主要弯道都会有多条道路可以通行。

介绍了真实的赛道，当然还少不了八辆靓丽的超级跑车，Lamborghini Diablo SV （兰博基尼 魔鬼 SV），Ferrari 550 maranello（法拉利 550 马拉内罗），Chevrolet Corvette C5 （雪佛兰 第五代克尔维特），Mercedes CLK-GTR （奔驰 CLKGT 耐力赛车），Jaguar XJR-15 （捷豹 XJR-15 ），Lamborghini Countach（兰博基尼 康塔什），Ferrari 355 F1（法拉利 F355 F1 ），Italdesign Nazca C2 。从这几款车型来看，顶极的跑车都快被EA 用完了，如果还要开发NFS4 的话，那么只有用不为人所熟知的概念车了。

游戏中有4 种比赛模式：



1. Practice （练习）：此模式将会教会你怎样驾驶汽车，包括自动刹车，牵引控制等。甚至还有一个"Tutor"选项，在你即将入弯时给你一个语音提示。

2. Beginner（初级）：敌人智能低下，有赛车，赛道限制。

3. Expert（专业级）：敌人控车技术更加强大，可以选择更多的赛车。

4. Pursuit （追击模式）：还记得一代中那讨厌的警车吗？他们又回来了，这次还要恐怖，有三辆警车闪着红蓝灯不停地追赶着你，他们会放一些钉子之类的尖物来刺破你的轮胎，更有放一些障碍物横在马路上（这是警察所为吗），你一撞上去就………

5. Secret （秘密模式）：当你完成所有比赛并取得好成绩后就会出现这个模式，可以对赛道进行镜像，反向等。

在NFS3 中，最引人注目的不是真实的赛道，也不是靓丽的赛车，而是惊人的光影效果：动态的灯光，真实的光源，豪华的赛车、赛道投影。如在前灯开启状态，周围的事物会动态地改变色彩，当晚上有警车时，车头上那闪耀的双色灯变换更是清晰可见。四周的景物随着灯光四射，效果真是棒极了。"将光源正确地表现





在道路上是评论一个场景是否可信的基础"。这是高级开发者Hanno Lemke对光效的认识，它能给你一个心情，一种沉浸于真实环境中的感受。灯光是NFS3的经典，前头灯有高、低光柱之分，当你在追赶模式时，打开高亮光柱，会使你迅速地了解当前的交通状况，或许你车后一辆车在为你挡道而大按喇叭，然后你再笑着猛甩一下方向盘，将它挤到路边去，但是对警车可要老实点，否则后果不堪设想。

NFS3又会给赛车迷带来新的惊喜，PS版的NFS3已经推出，PC版的可能要晚些时候，最多不过9月份，还是耐着性子等一会儿吧！对于等不及的同志们，有一个好办法，那就是买《大众软件》配套光盘啦，里面收录了我们为大家提供的《极品飞车3》的DEMO。

摩托雷神II
Motor racer 2

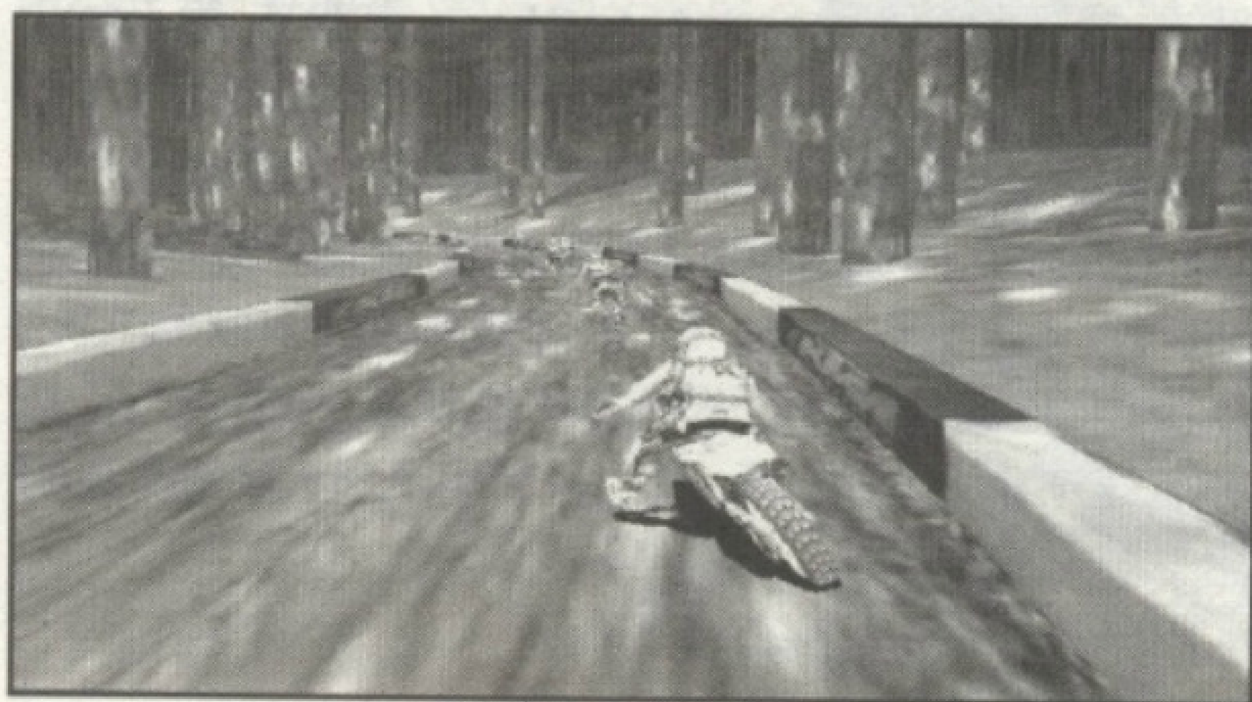
在这个"巫毒"（VOODOO）的世界里，谁还记得《摩托雷神》这个名字，相信大家都不会忘的，在玩友们疯狂找着游戏封皮上那个熟悉的3DFX字样的时候，也许象当初玩起《摩托雷神》的那份激动已经被冲淡了许多吧，只是再想起那个不被VOODOO笼罩的年代来，有的只是怀念，是啊！谁又会抱着老东西不放呢？人不如故，GAME不如新的道理大家都明白吧，好风凭借力，送我上青云，这次《摩托雷神2》就这么挟VOODOO之风汹汹而来，自然，是全新的面貌了。

令人惊羡的画面，激动人心的音效等等，是不是已经听腻了呢？客套话还是要讲的，不过重要的还是要弄清就里，那就让我们仔细地瞧上一瞧。

画面和音效：游戏既然全面支持VOODOO2，自然是要将VOODOO2的特性发挥到淋漓尽致了，记得前不久还有一个叫做《红线飙车》的游戏，好象本栏目就在上期介绍过，当时那款游戏号称是将VOODOO2的效能发挥到极限的摩托赛车游戏，从技术上分析是不是我不敢妄加言论，单就画面来说，《摩托雷神2》的确比其有了质的提高，也许EA就是EA？音效就更是不用说的了，EA在一些小的细节方面所体现出来的认真精神是我最佩服的一点，无论是在摩托车加速，还是在侧弯道时轮胎的摩擦声，都是无比的细致和逼真。

游戏和操作：游戏中包括了近24个场景，从现代的城市到苍茫的撒哈拉沙漠，各自的风格一一显现。在试玩版中，游戏只提供了两个赛道和一辆赛车可以选择，和前作不同，这次游戏由于采用的是改进了的引擎，所以在赛车的操纵感方面跟前作有些不太一样，应该说是更趋向于真实性，与《红线飙车》比起来，速度感不是那么强烈，不会出现在《红线飙车》中的那种还没起步就撞在栏杆边摔出去的惨景。《摩托雷神2》中的赛车就不是那么容易摔倒，也更少地避免了你在一些不必要的摔倒的情况下浪费时间，但是在《摩托雷神2》中车辆的转向性相当灵敏，这也从另外一个角度增加了控制赛车的难度，一个新手经常出现的情况就是：一旦你没有掌握好车辆的转向，就很容易在长时间内，不可抑制地在两边的护栏间撞来撞去。游戏的地形比起一代来也有了很大的进步，在试玩版中有一条赛道的地形起伏巨大，当你开着你心爱的摩托车越过一个又一个的山头，在呼啸的风声中将所有的领先者远远地抛在后面，随着一声闷响，你的车落地的同时，屏幕上你的名词也跃居第一，这种感觉可不是很容易尝到的哟。

附加特性：游戏有一点特别值得一提，不过，这也将是最有争议的一点新设计，和一些房车赛车游戏一样，《摩托雷神2》竟然提供了分屏赛，而且最多支持多达四人同时进行分屏竞赛！首先这样加重了CPU和显示卡的负担不说，对于画面的完整性也提出了极大的疑问，当我尝试两人分屏赛的时候，我就已经觉得画面相当不够用了，假如四人同时分屏的话，只怕不光是眼花的问题，你能看见前面的拐弯标志都不错了，当然，对于那些有着非常高档的CPU和顶级显示卡，并且用Windows 98特性使用了两个显示器的玩家们我是一点都没有意见的。游戏还支持在INTERNET和LAN下的最多八人的连线模式，这下可以亲朋好友一起上马较量一番了！！



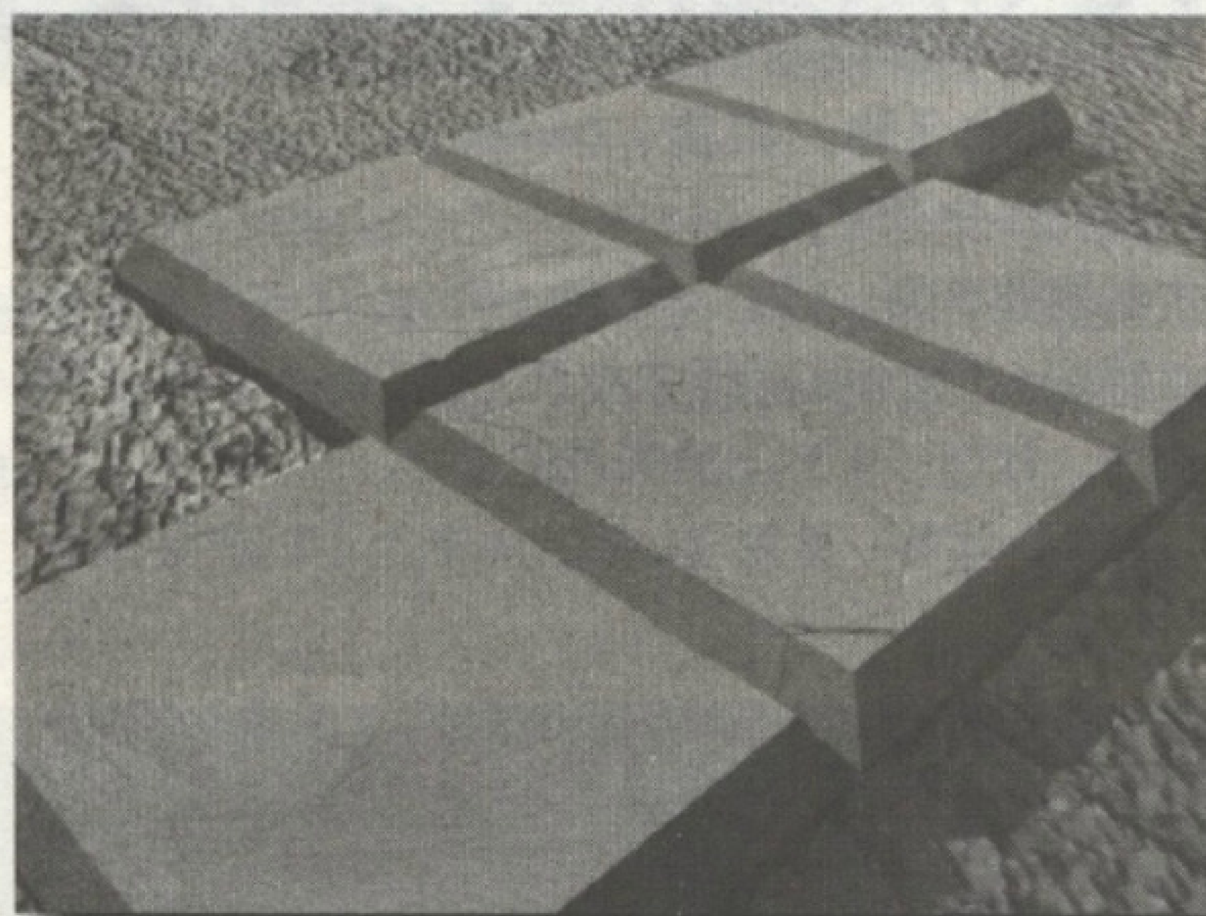
特别企划

《沙丘2000》建筑及武器大揭密

供稿：北京新天地互动多媒体技术有限公司

编者按：Westwood的最新即时策略游戏《沙丘2000》已经隆重上市了。作为曾经开创了即时策略游戏标准的《沙丘II》的后续作品，Westwood在游戏中采用了大量的全新技术和设计。为了能使全中国的玩家一睹《沙丘2000》的风采，《大众软件》杂志社此次得到了北京新天地互动多媒体技术有限公司的特别授权，独家刊登这篇极具震撼力的《沙丘2000建筑及武器大揭密》，谨以此文献给所有热爱即时策略游戏的玩家。

建筑



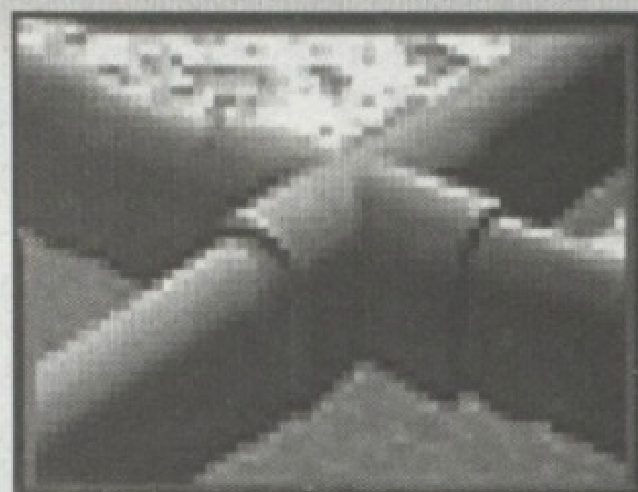
建筑物名称：混凝土地基

类型：地基

必需建筑物：基地（Construction Yard）

用途：如果没有将建筑物建造在地基上，则它们的耐久度会下降。建筑物可以被修理，但是建筑物如果没有完全建造在地基上，则建筑物因此而导致的损伤是无法被修复的。对基地进行升级将可以建造更大面积的混凝土地基。

装甲：中等。大多数类型的武器都可以毁坏地基。如果地基受损，将是无法被修理的，只能被替换或废弃。



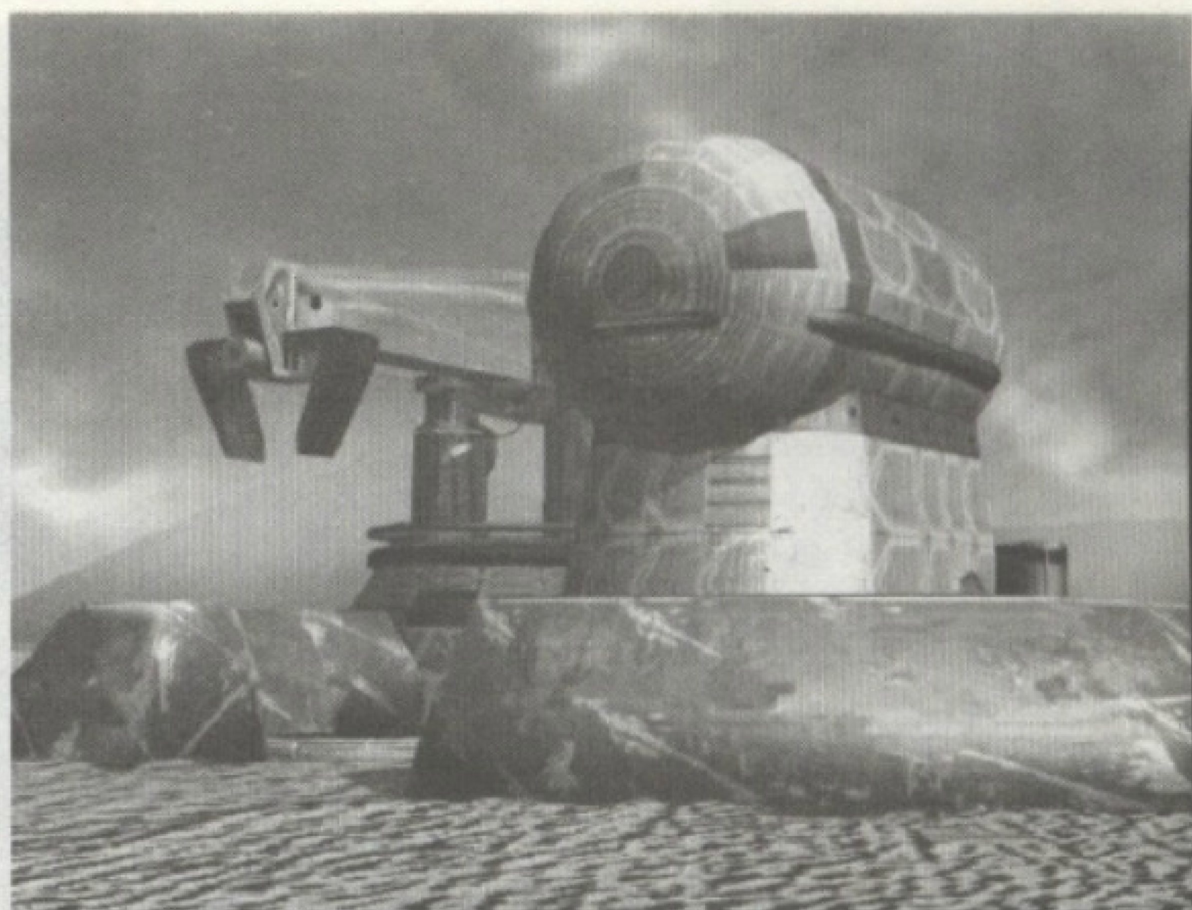
建筑物名称：防护墙（Wall）

类型：防护墙

必需建筑物：风力发电站（Wind Trap）

用途：基地防御。混凝土防护墙是沙丘上最有效的障碍物，它可以阻挡大多数武器的攻击——同时还可以阻挡部队穿行。

装甲：中等。防护墙只能被爆炸类型的武器破坏——包括导弹和炮弹。与地基类似，它一旦被破坏将是无法修复的。



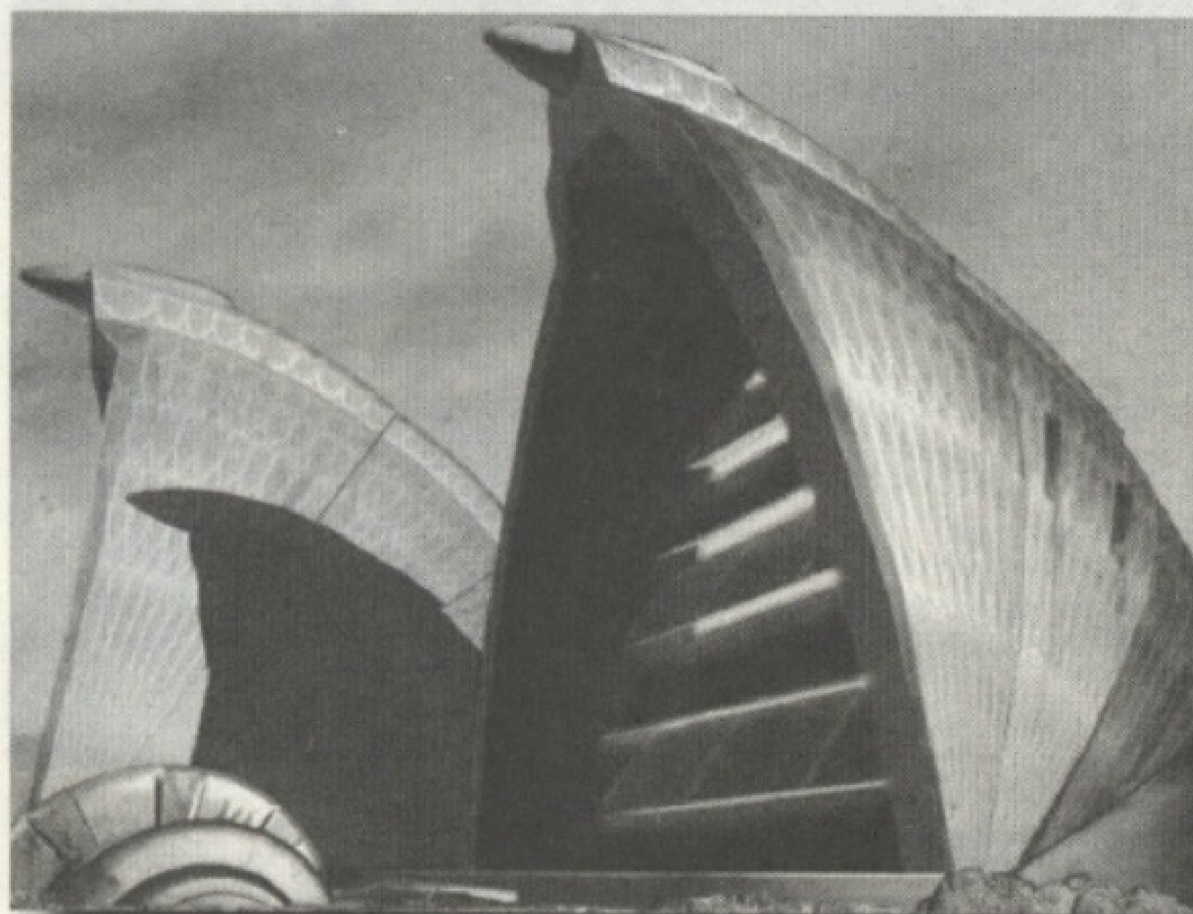
建筑物名称：基地（Construction Yard）

类型：生产设施

必需建筑物：无（可以由可移动基地车展开后生成）

用途：基地是阿拉基斯星球上建造其它建筑物的前提条件。基地可以提供少量能源。该建筑物必须被重点保护！这对于赢得战斗胜利是非常重要的。

装甲：中等。基地非常坚固，但是各种类型的武器都可以对它造成伤害。



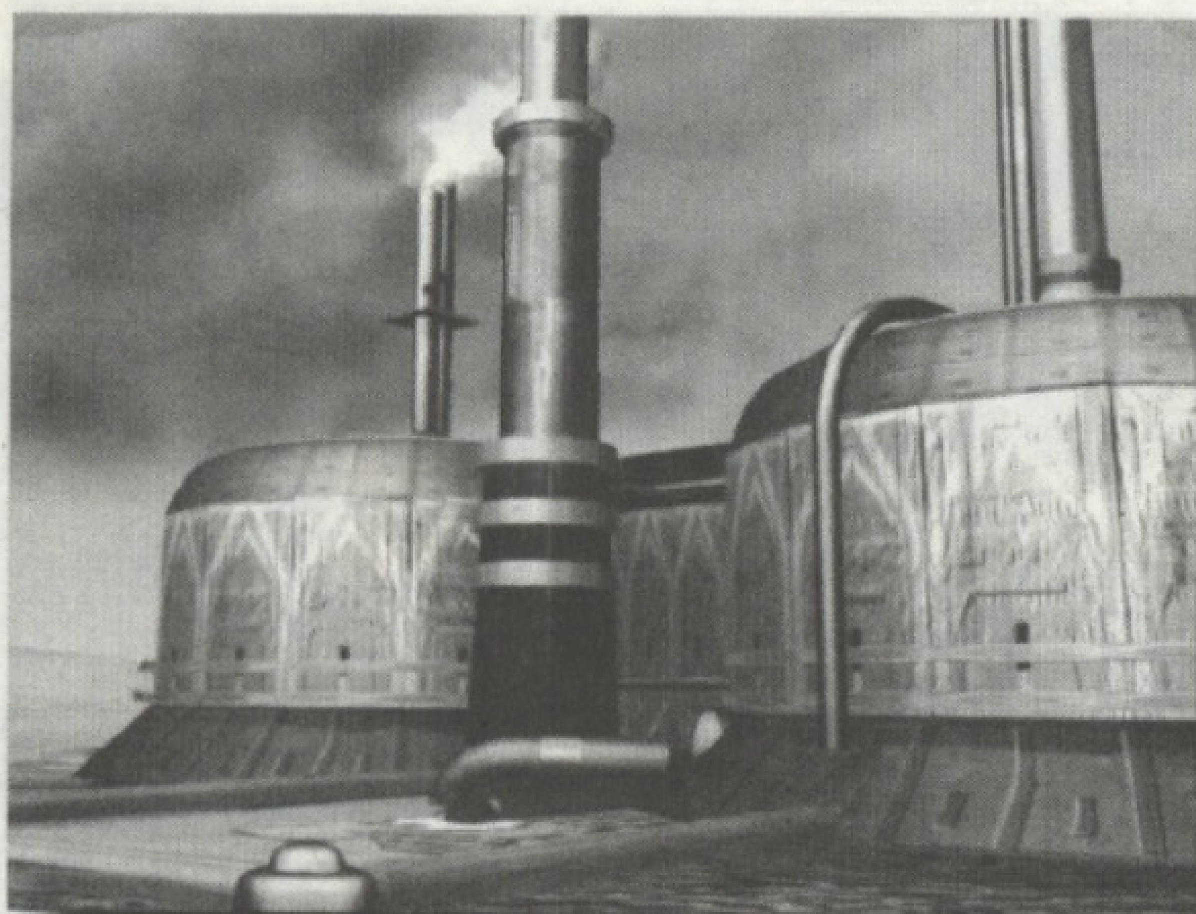
建筑物名称：风力发电站(Wind Trap)

类型：发电站

必需建筑物：基地（Construction Yard）

用途：风力发电站可以为基地提供能源。通过大型风力涡轮提供电力。

装甲：轻型。风力发电站可以被大多数类型的武器破坏。



建筑物名称：香料精炼厂(Refinery)

类型：工业设施

必需建筑物：风力发电站（Wind Trap）

用途：香料精炼厂是沙丘上香料生产的基础设施。香料车将采集到的香料运送到香料精炼厂，在那里将其转换为资金。每个香料精炼厂都可以保存价值1000个资金单位的香料。被提炼的香料将会被自动保存在香料罐中。香料精炼厂被建成后，会附送一部香料采集车。

装甲：中等。香料精炼厂可以被大多数类型的武器破坏。



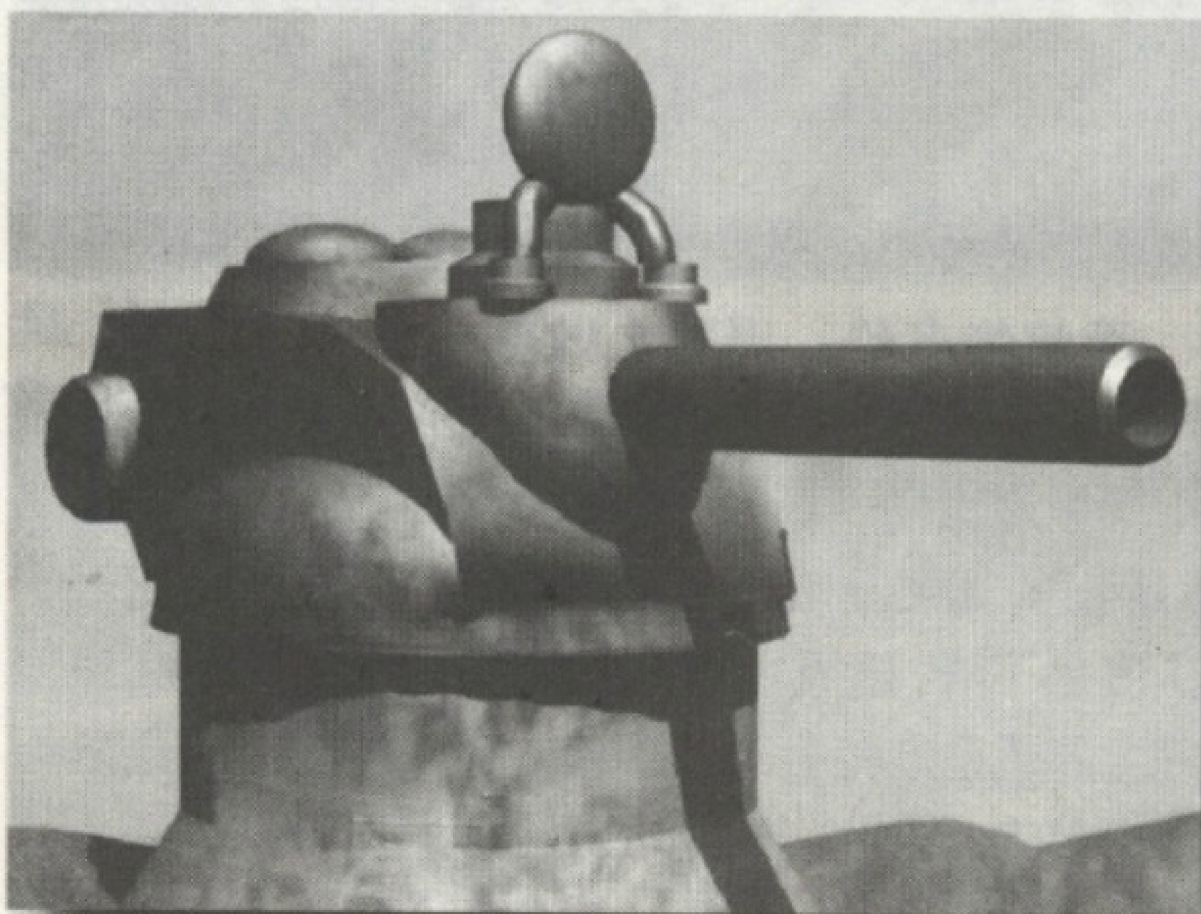
建筑物名称：兵营(Barracks)

类型：生产设施

必需建筑物：风力发电站（Wind Trap ）

用途：兵营可以被用来生产和培训轻型步兵。兵营升级后，就可以生产出更高级的步兵。

装甲：中等。兵营可以被大多数类型的武器破坏。



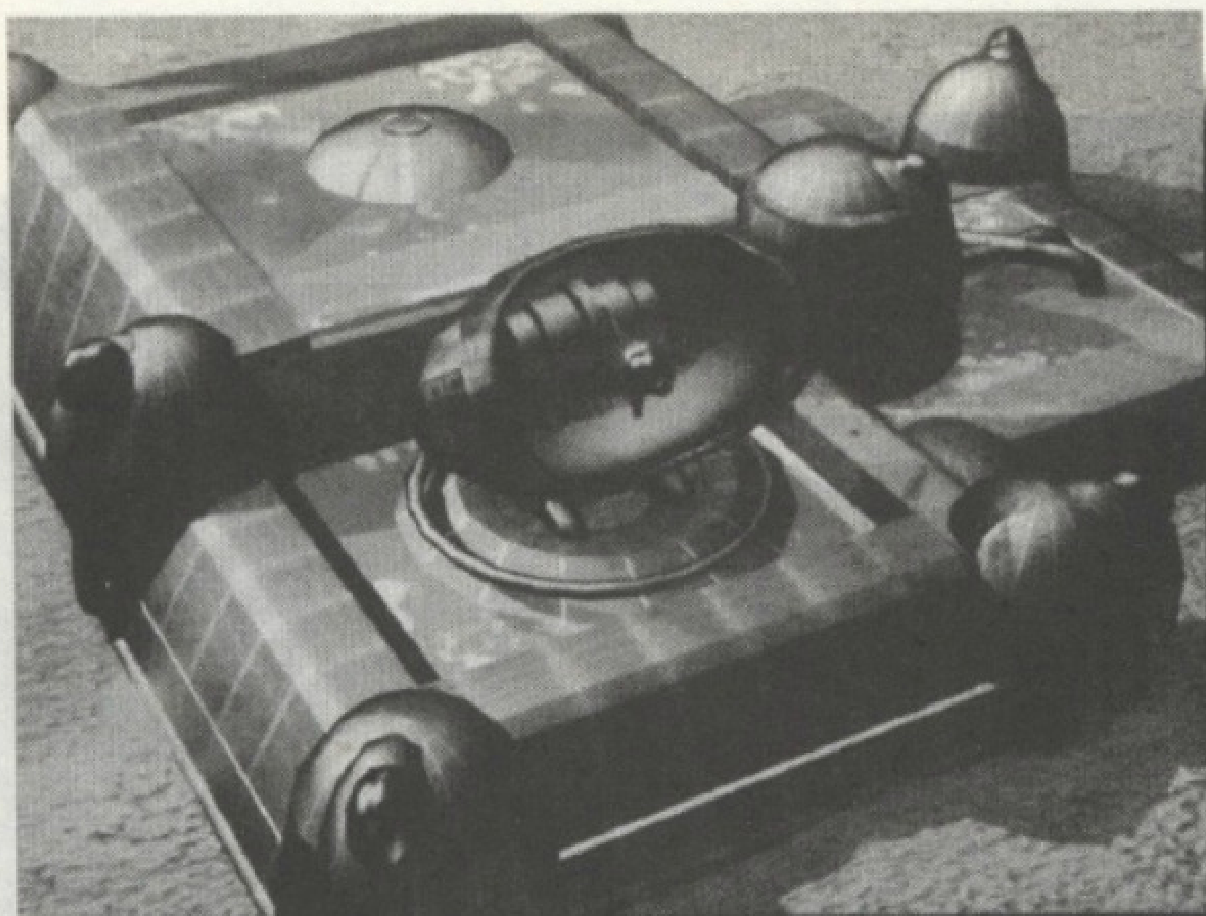
建筑物名称：炮塔(Gun Turret)

类型：对地炮塔

必需建筑物：兵营（Barracks）

用途：基地防御。炮塔的攻击范围中等，对付车辆非常有效，特别是重装甲车辆。炮塔将自动攻击所有进入攻击范围的敌方部队。

装甲：中等。炮塔对于枪弹和爆炸类型的武器防护力较强，不过容易受到导弹和大口径枪炮的破坏。



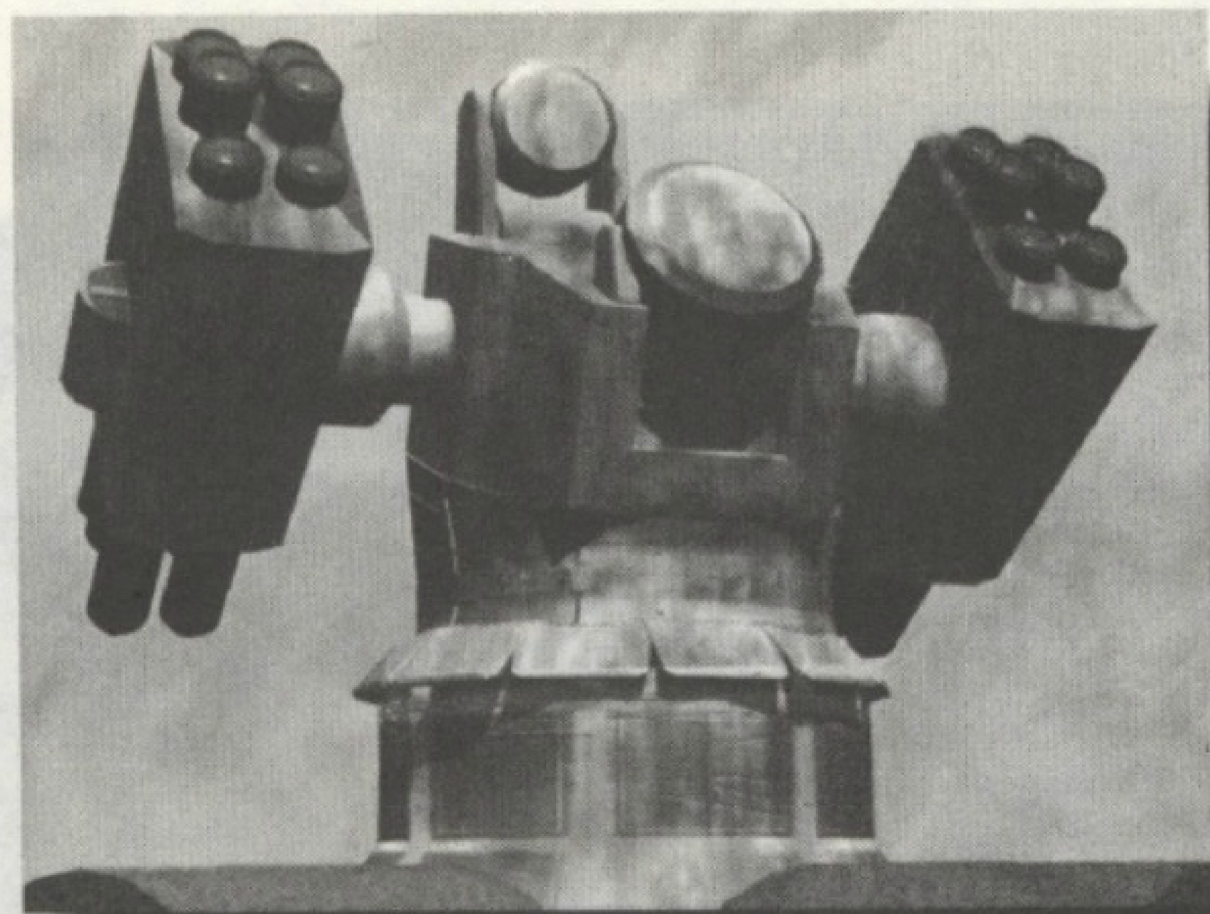
建筑物名称：雷达站（Outpost）

类型：军方监视型建筑物

必需建筑物：兵营（Barracks）

用途：如果玩家有充足的电能，则雷达站将会显示出雷达地图。当雷达站建成后，雷达会自动开始运转。

装甲：中等。雷达站可以被大多数类型的武器破坏。



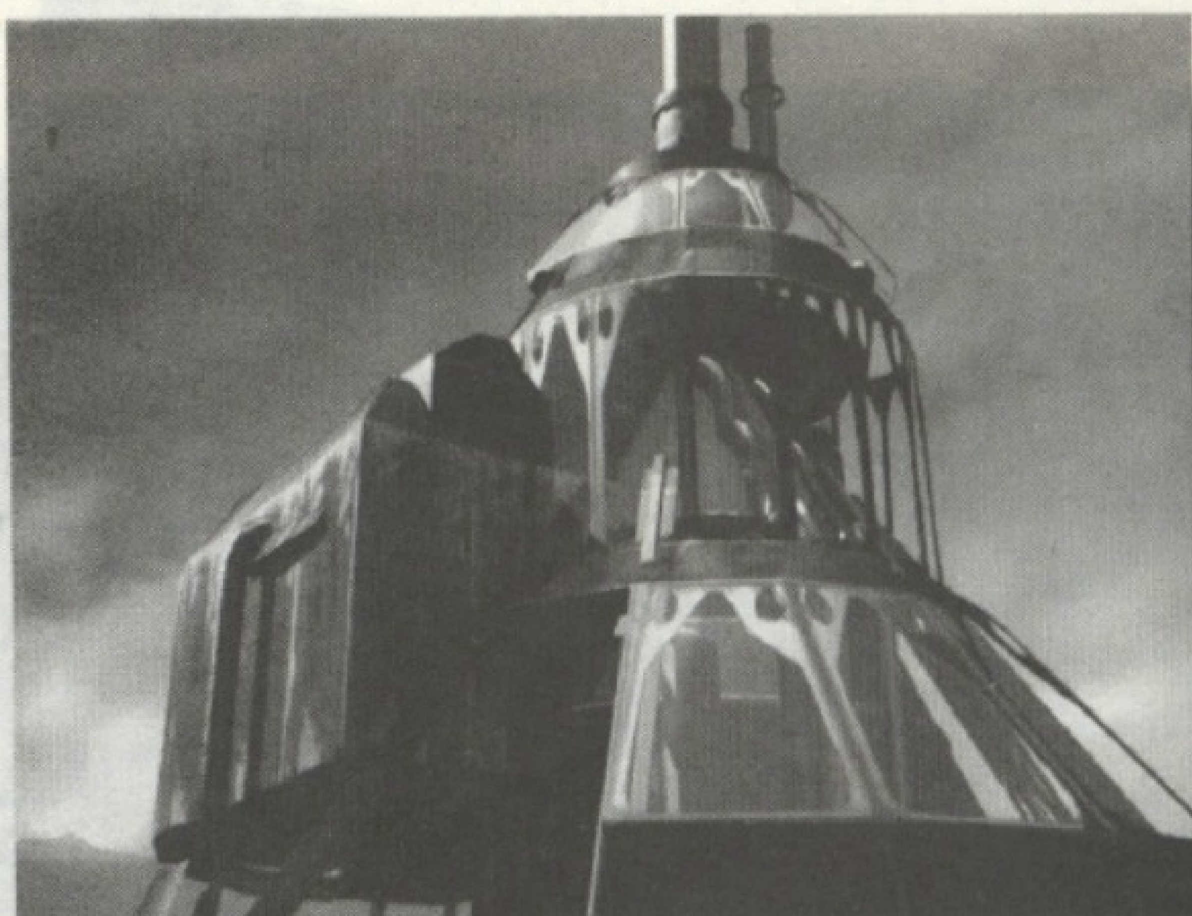
建筑物名称：火箭炮塔（Rocket Turret）

类型：对地炮塔

必需建筑物：雷达站（Outpost）和升级后的基地（Construction Yard）

用途：基地防御。充分升级后的火箭炮塔与普通炮塔相比具有射程远和射速快等优点。火箭炮塔的高级瞄准系统需要电能才可以操作。

装甲：重型。火箭炮塔对于枪弹和爆炸类型的武器防护力较强，不过容易受到导弹和大口径枪炮的破坏。



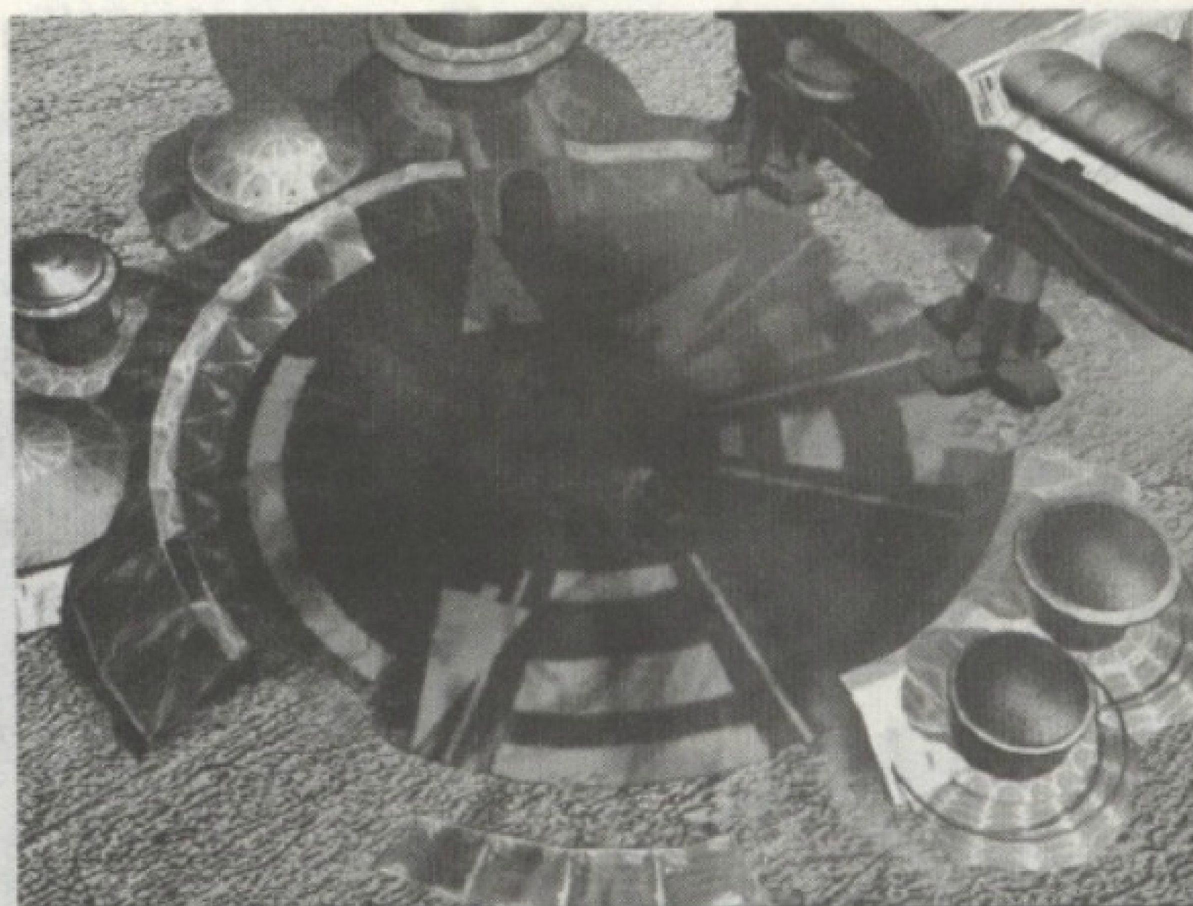
建筑物名称：高科技工厂（High Tech Factory）

类型：生产设施

必需建筑物：雷达站（Outpost）

用途：高科技工厂可以用来生产运输机。阿特雷德家族可以升级高科技工厂，使其能够生产轰炸机执行空袭任务。

装甲：轻型。高科技工厂可以被大多数类型的武器破坏。



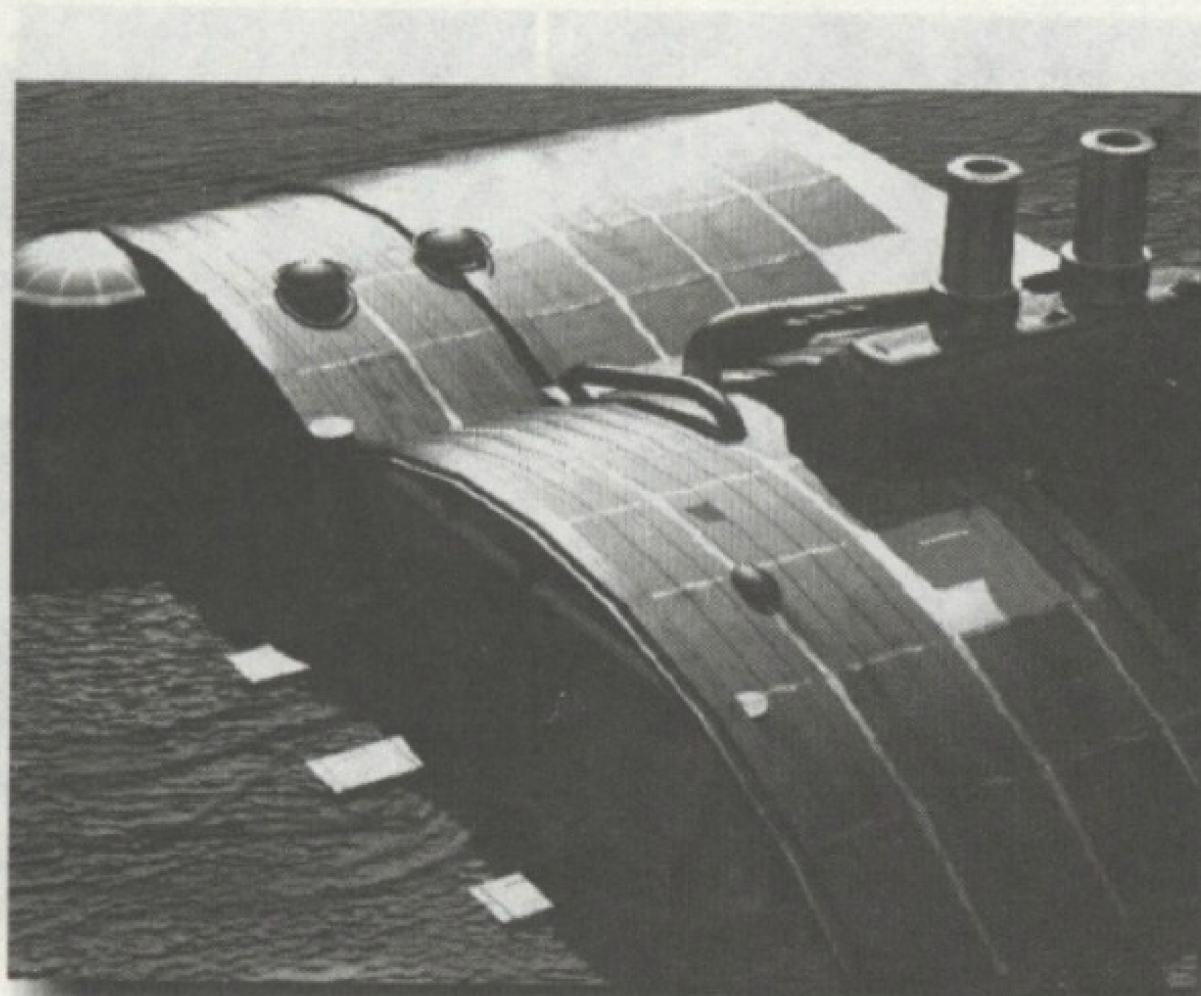
建筑物名称：太空站（Starport）

类型：高级建筑物

必需建筑物：重工厂（Heavy Factory）和雷达站（Outpost）

用途：使用太空站可以向银河商人联盟订购武器装备。太空站提供了一个交易市场，可以从中购买到车辆和飞机。如果没有太空站，那么将无法购买到任何东西。

装甲：重型。太空站可以被大多数类型的武器破坏。



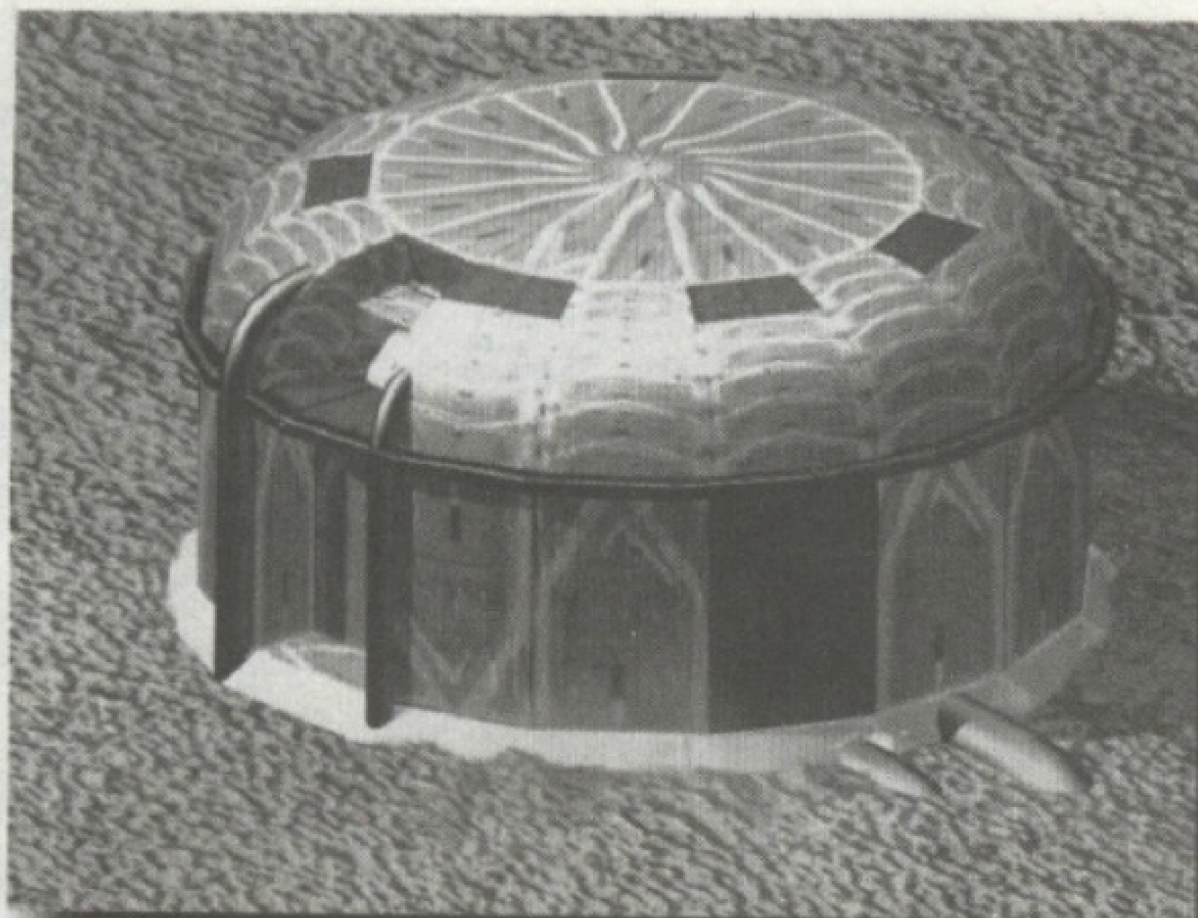
建筑物名称：轻工厂（Light Factory）

类型：生产设施

必需建筑物：香料精炼厂（Refinery）

用途：轻工厂可以生产小型、轻型装甲战斗车辆。轻工厂升级后可以生产高级的轻型车辆。

装甲：中等。轻工厂可以被大多数类型的武器破坏。



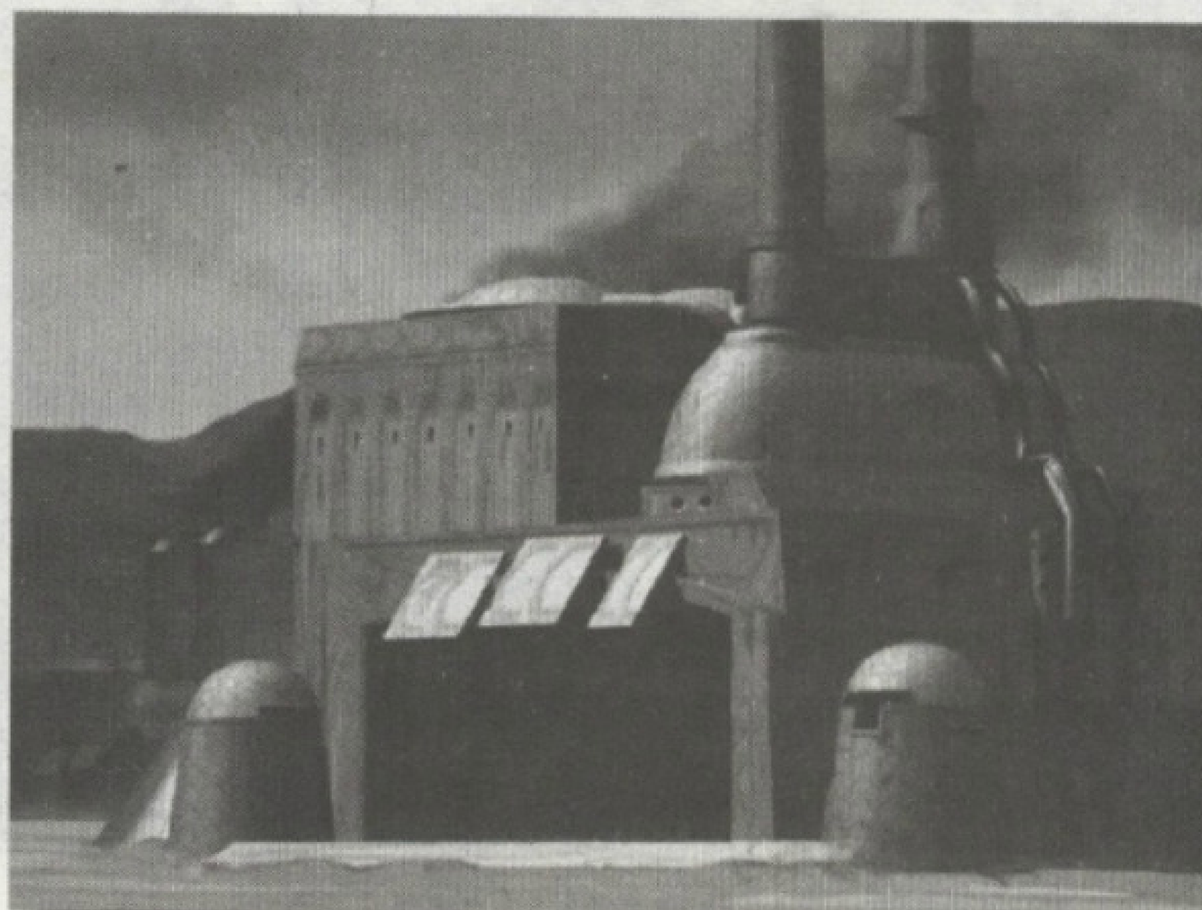
建筑物名称：香料罐（Silo）

类型：仓库

必需建筑物：香料精炼厂（Refinery）

用途：香料罐使得玩家可以储存已采集的香料。当香料精炼厂完成了香料加工后，将会把它们自动分配到各个香料罐。如果采集到的香料超过了香料罐的容量，则多余的香料将会丢失。当香料罐被攻击、摧毁或者占领，则其中储存的香料也会丢失。

装甲：轻型。香料罐可以被大多数类型的武器破坏。



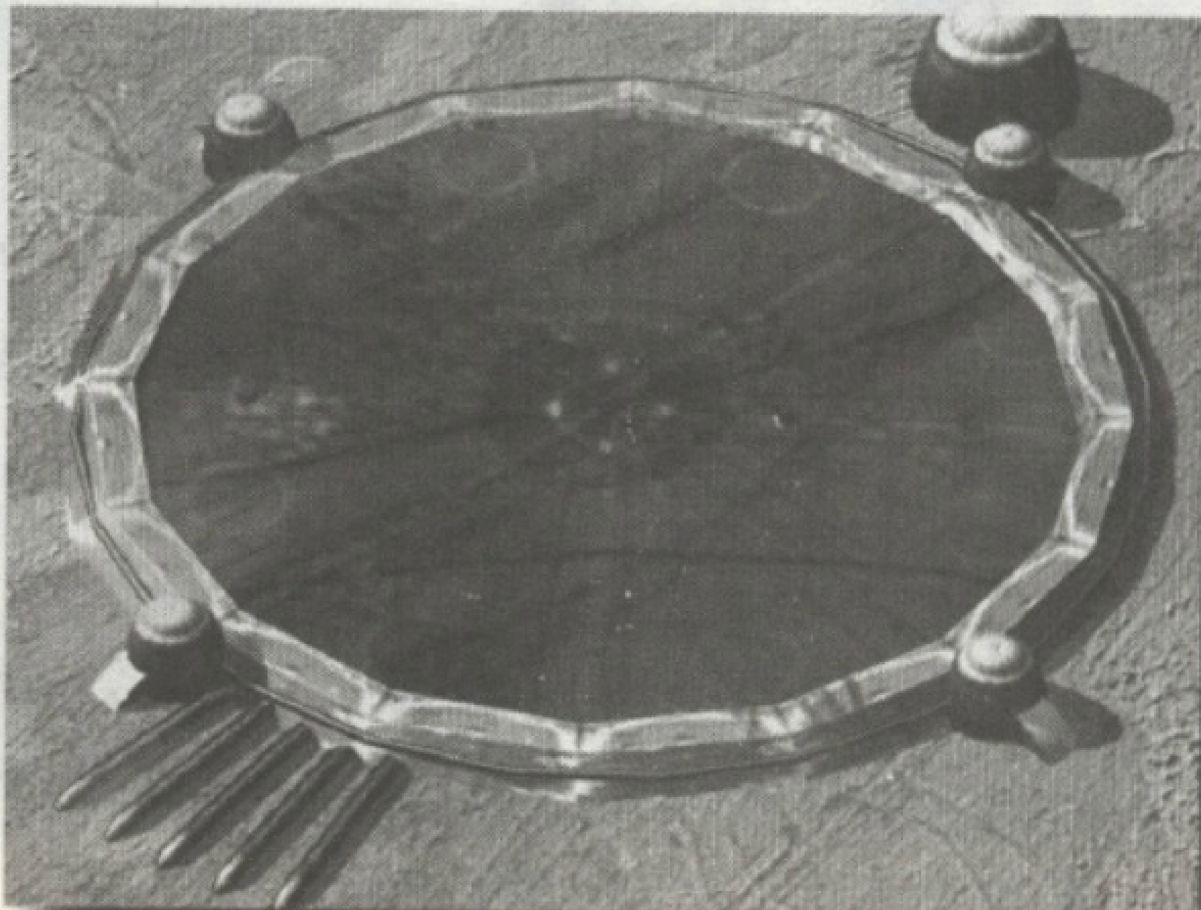
建筑物名称：重工厂（Heavy Factory）

类型：生产设施

必需建筑物：香料精炼厂（Refinery）

用途：重工厂使得玩家可以修建重型车辆，如香料采集车和坦克等。当重工厂升级后，该设施将允许生产更高级的车辆，当然某些类型车辆的建造还需要其它建筑物。

装甲：重型。重工厂可以被大多数类型的武器破坏。



建筑物名称：修理平台(Repair Pad)

类型：工业设施

必需建筑物：已升级的重工厂(Heavy Factory)

用途：使用修理平台可以修理受损的车辆，当然这也是需要一定花费的。如果没有该设施，则受损车辆将无法被修复。

装甲：中等。修理平台可以被大多数类型的武器破坏。



建筑物名称：第九代科研中心

类型：科研设施

必需建筑物：雷达站（Outpost）和已升级的重工厂（Heavy Factory）

用途：第九代科研中心为建筑物和部队的升级提供技术支持。很多种高级武器的建造都需要该设施。

装甲：轻型。第九代科研中心可以被大多数类型的武器破坏。



建筑物名称：皇宫(Palace)

类型：主建筑物

必需建筑物：第九代科研中心（IX Research Center）

用途：皇宫是命令发布中心。皇宫可以提供附加功能，包括支持建造很多种高级武器装备。

装甲：重型，但是皇宫可以被大多数类型的武器破坏。

部队



部队名称：轻型步兵(Light Infantry)

类型：地面武装部队

所属家族：全部

必需建筑物：兵营（Barracks)

攻击范围：近距离——移动速度：10 公里/小时（步行)

装甲：轻型。轻型步兵对于导弹和大口径枪炮具有很好的防护能力，但对于高能爆炸型、火焰以及子弹武器防护力较弱。

用途：轻型步兵具有轻型装甲，装配有9毫米口径的来福枪。轻型步兵适用于攻击敌人步兵和没有装甲保护的车辆。

部队名称：步兵(Troopers)

类型：地面武装部队

所属家族：全部

必需建筑物：升级后的兵营（Barracks)

攻击范围：中等——移动速度：6公里/小时（步行)

装甲：轻型。步兵对于反坦克武器具有很好的防护能力。但是对于高能爆炸型、火焰以及子弹武器防护力



较弱。

用途：装备有线控导弹发射器，可以发射穿甲弹头。步兵适用于攻击敌人的车辆（特别是装甲车辆）和建筑物。但是，步兵在攻击敌方步兵时效率很低。



名称：弗里曼人（Fremen）

类型：地面武装部队

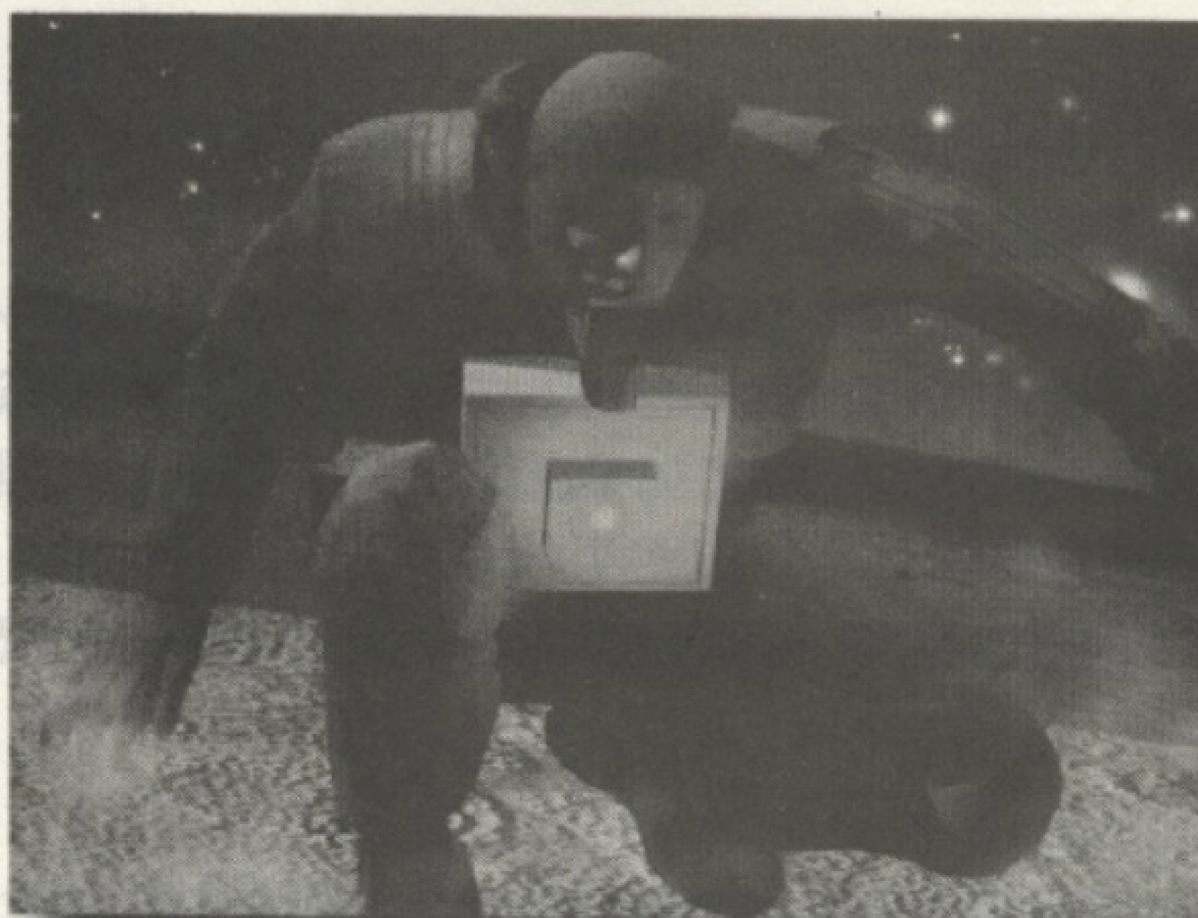
所属家族：阿特雷德家族

必需建筑物：阿特雷德家族皇宫

攻击范围：中等——移动速度：17公里/小时（步行）

装甲：中等。弗里曼人对于反坦克类型的武器具有很好的防护能力，但是对于高能爆炸型、火焰以及子弹武器防护力较弱。

用途：弗里曼人是沙丘的土著居民，由于对沙漠地形非常熟悉，所以使得这些精英战士成为非常难以应付的对手。他们的火力对于敌方步兵和装甲目标所造成的伤害是一样的。注意：弗里曼人是隐形的，只有当他们开火或接近敌方步兵时才会被发现。



名称：破坏者（Saboteur）

类型：特种部队

所属家族：奥多斯家族

必需建筑物：奥多斯家族皇宫

攻击范围：无（必须指定攻击目标）－－移动速度：15 公里/小时（步行）

装甲：轻型。破坏者对于反坦克武器具有很好的防护能力，但对于高能爆炸型、火焰以及子弹武器防护力较弱。

用途：破坏者是奥多斯家族所特有的武装部队。一个破坏者只要进入敌人的建筑物，即可将其彻底摧毁。



名称：沙杜卡（Sardauka）

类型：地面武装部队

所属家族：皇家卫队

必需建筑物：兵营（Barracks）和皇宫

攻击范围：中等——移动速度：15 公里/小时（步行）

装甲：中等。沙杜卡对于反坦克武器具有很好的防护能力，但对于高能爆炸型、火焰以及子弹武器防护力

较弱。

用途：沙杜卡是国王的精英部队。他们都装备有两种武器，攻击敌人的装甲车辆时使用导弹，对敌人的士兵则使用机枪扫射。



名称：工程师（Engineer）

类型：机械师／特种部队

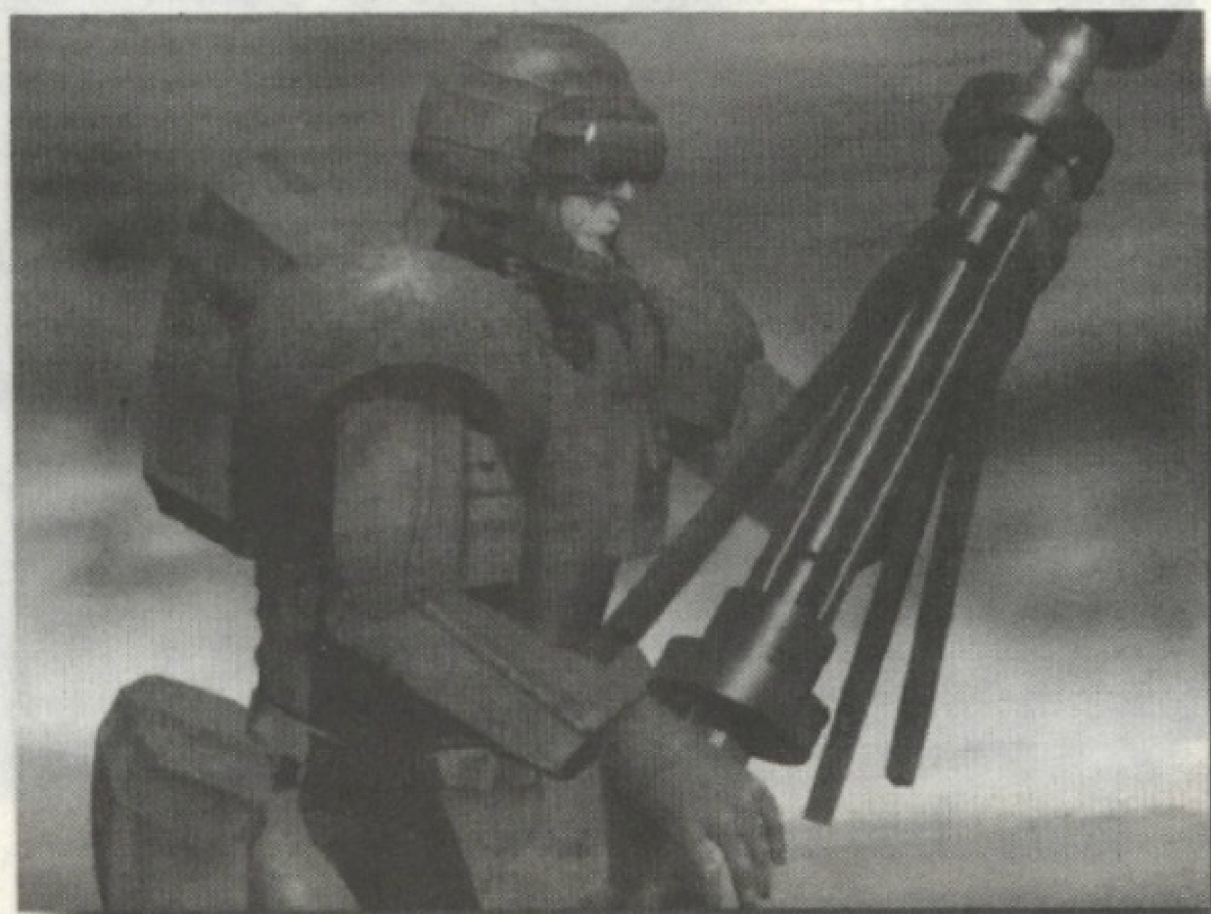
所属家族：全部

必需建筑物：已升级的兵营（Barracks）

攻击范围：无——移动速度：10 公里／小时（步行）

装甲：轻型。工程师对于反坦克武器具有很好的防护能力，但对于高能爆炸型、火焰以及子弹武器防护力较弱。

用途：当派遣工程师进入敌人的建筑物后，该建筑物将会被工程师占领，并使其为我所用。



名称：击键者（Thumpers）

类型：对地防御部队

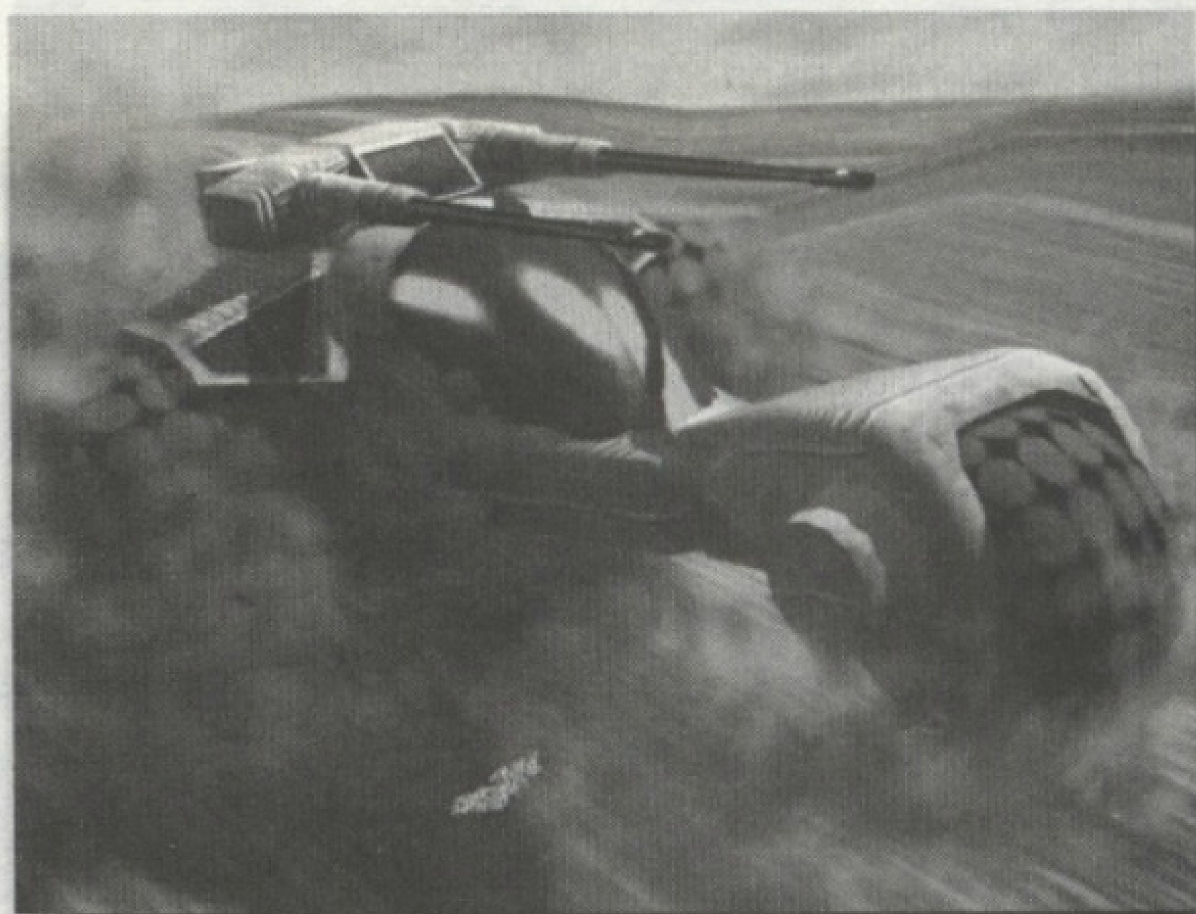
所属家族：全部（只在多人游戏中出现）

必需建筑物：已升级的兵营（Barracks）

攻击范围：无——移动速度：15 公里／小时

装甲：轻型。击键者对于反坦克武器具有很好的防护能力，但对于高能爆炸型、火焰以及子弹武器防护力较弱。

用途：击键者可以生成富有韵律的节奏来吸引沙虫。



名称：三轮摩托（Trike）

类型：轻型侦察车辆

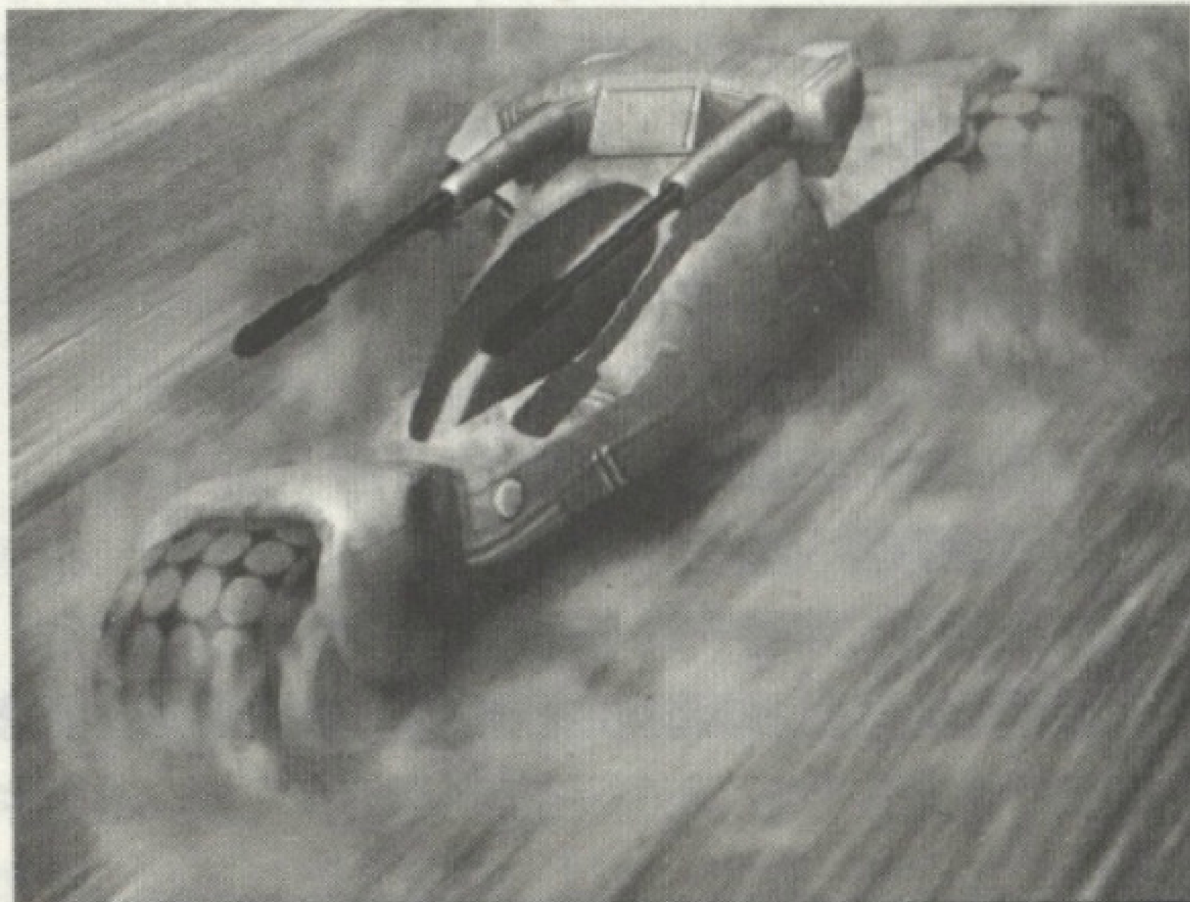
所属家族：阿特雷德家族，哈肯尼家族

必需建筑物：轻工厂

攻击范围：近距离——移动速度：72 公里／小时

装甲：轻型。三轮摩托易受到各种武器的攻击，但是大口径枪炮对其伤害会相对小些。

用途：三轮摩托有轻型装甲，配有重机枪可以有效打击敌人的步兵和无装甲车辆。



名称：袭击者(Raider)

类型：快速反应部队 / 轻型巡逻车辆

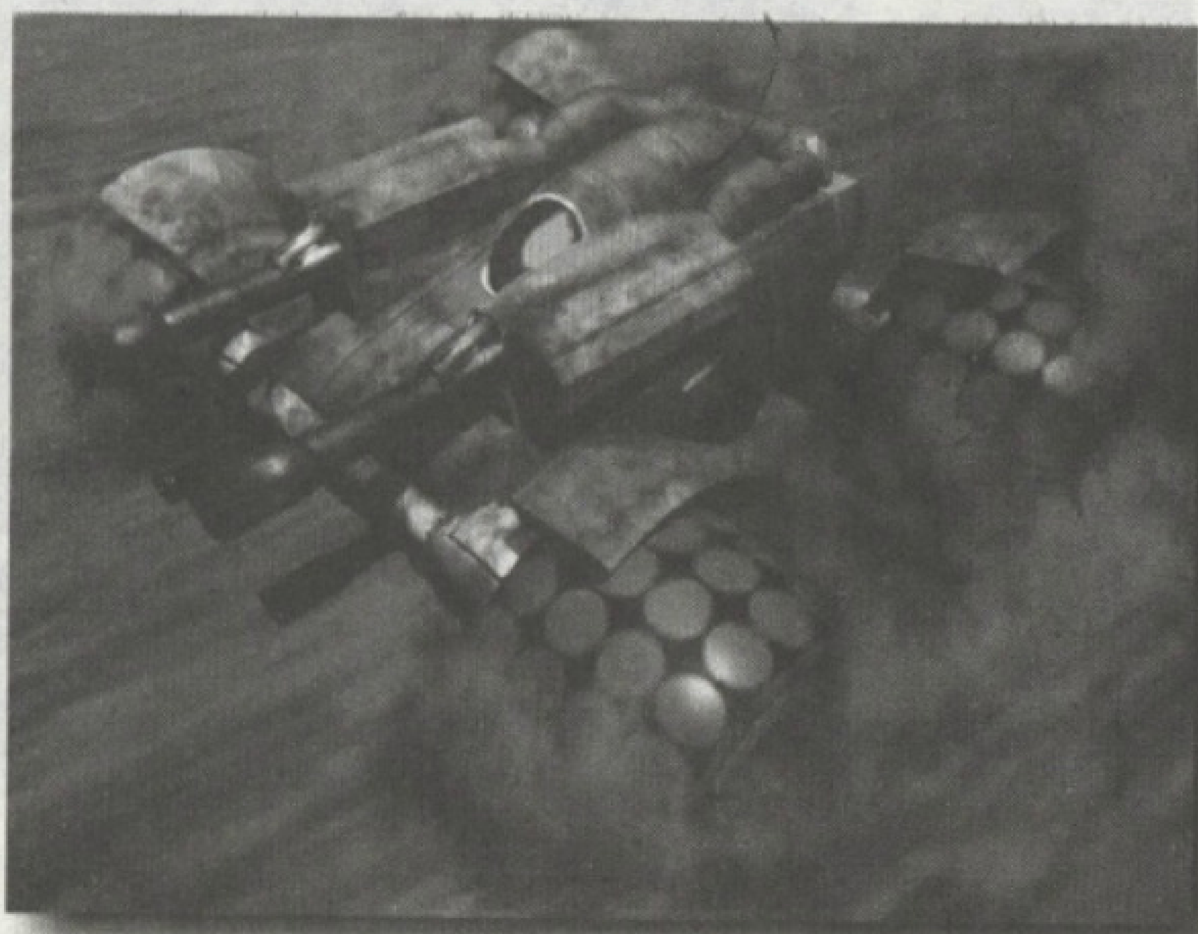
所属家族：奥多斯家族

必需建筑物：轻工厂（Light Factory)

攻击范围：近距离 - 移动速度：90 公里／小时

装甲：轻型。袭击者易受到各种武器的攻击，但是大口径枪炮对其伤害会相对小些。

用途：火力、速度和装甲都得到了增强，使得袭击者与三轮摩托相比威力更加强大，且机动性更高。袭击者配有双筒20毫米炮，适用于攻击敌人的步兵和没有装甲的车辆。



名称：四轮炮车(Quad)

类型：轻型攻击车辆

所属家族：全部

必需建筑物：已升级的轻工厂（Light Factory)

攻击范围：近距离——移动速度：59公里／小时

装甲：轻型。四轮炮车对于枪弹和高能爆炸型武器防御力较高，但是易受到导弹和大口径枪炮的伤害。

用途：与三轮摩托相比速度较慢，但是装甲和火力都强很多。四轮炮车配有穿甲火箭弹，特别适用于打击大多数类型的车辆。

名称：战斗坦克(Combat tank)

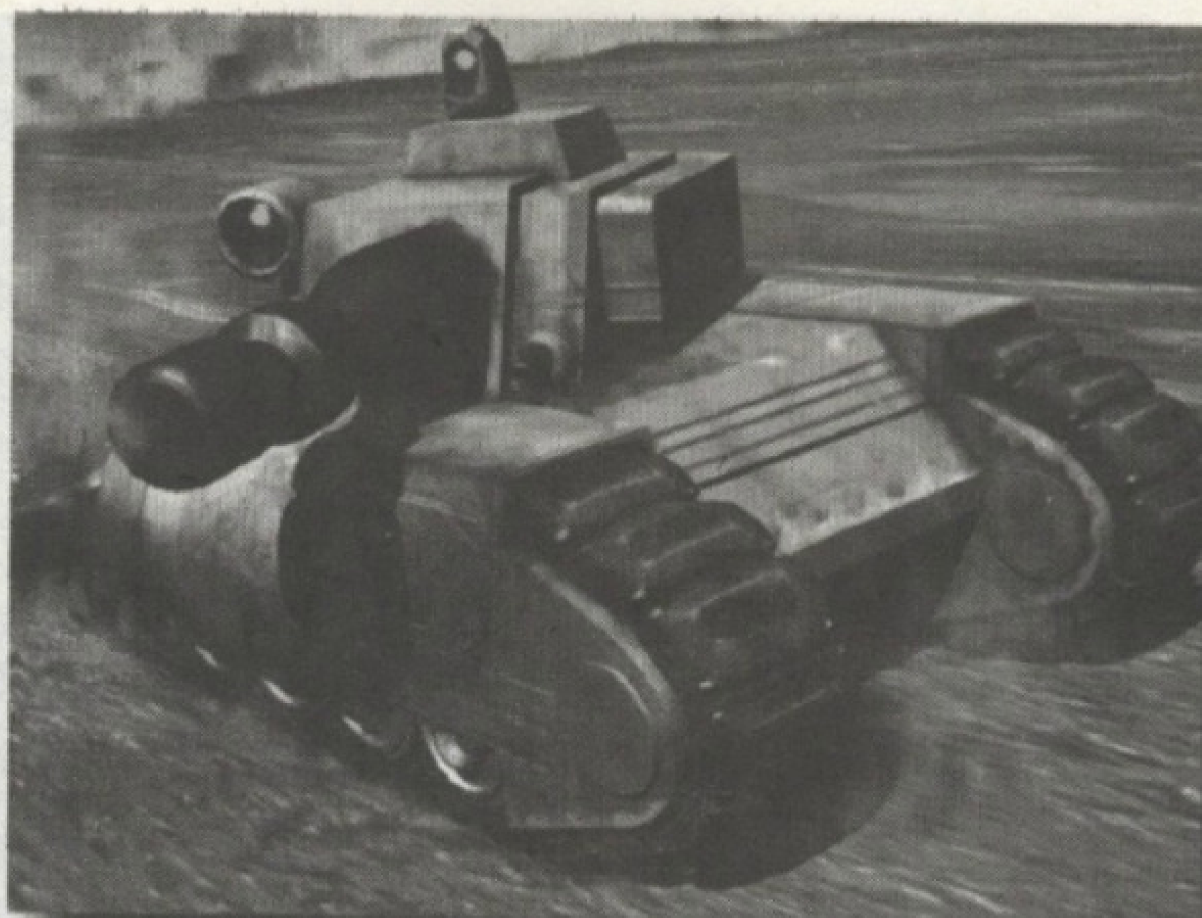
类型：中型坦克

所属家族：全部

必需建筑物：重工厂（Heavy Factory)

攻击范围：中等——移动速度：40公里／小时

装甲：中等。战斗坦克对于枪弹和高能爆炸型武器



防御力较高。但易受到导弹和大口径枪炮的伤害。

用途：战斗坦克适用于对付大多数类型的车辆。

名称：可移动基地车(Mobile Construction Vehicle)

类型：基地展开车辆

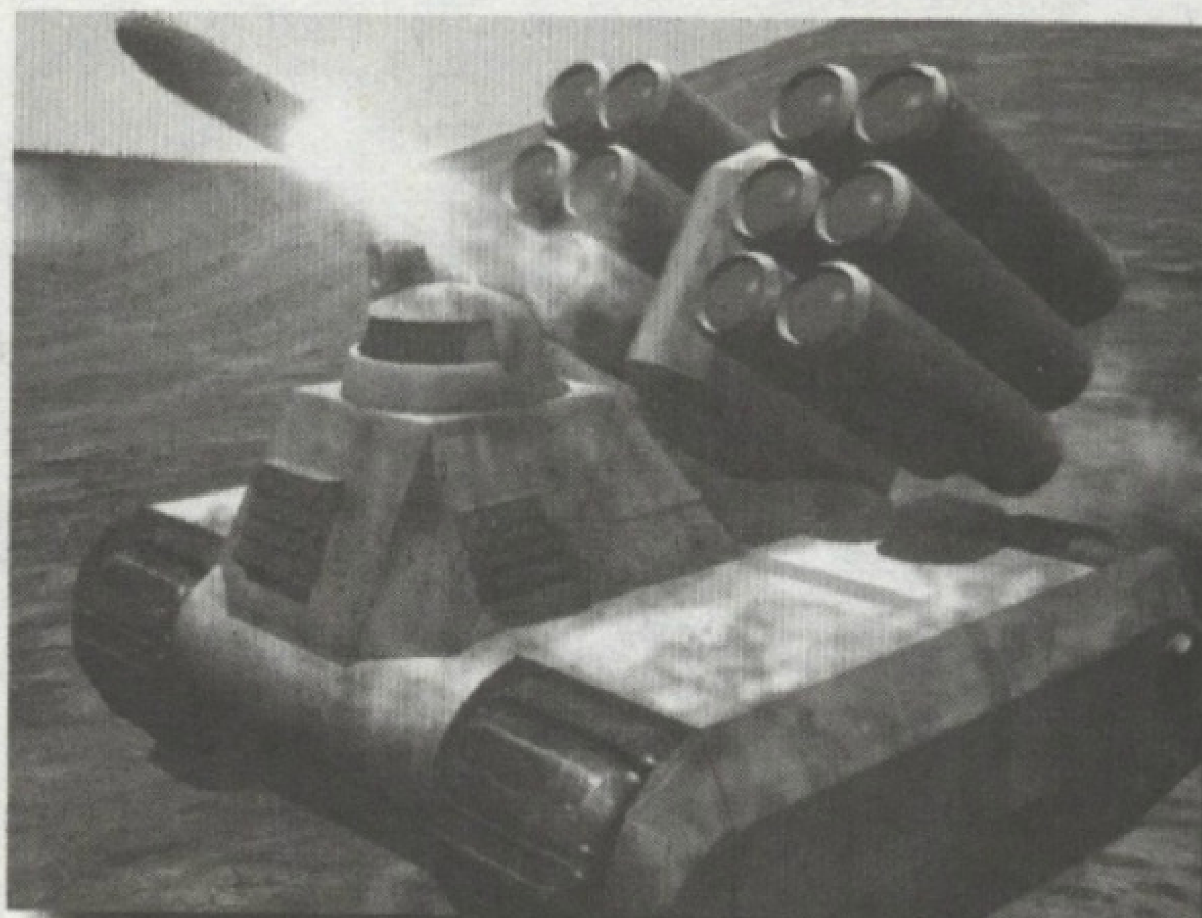
所属家族：全部

必需建筑物：已升级的重工厂(Heavy Factory)和修理平台（Repair Pad)

攻击范围：无——移动速度： 15 公里／小时

装甲：中等。可移动基地车对于枪弹和高能爆炸型武器防御力较高。但是，易受到导弹和大口径枪炮的伤害。

用途：当到达适合修建基地的地点后，可移动基地车可展开变成基地。



名称：导弹坦克(Missile Tank)

类型：战场支援车辆

所属家族：阿特雷德家族，哈肯尼家族（奥多斯家

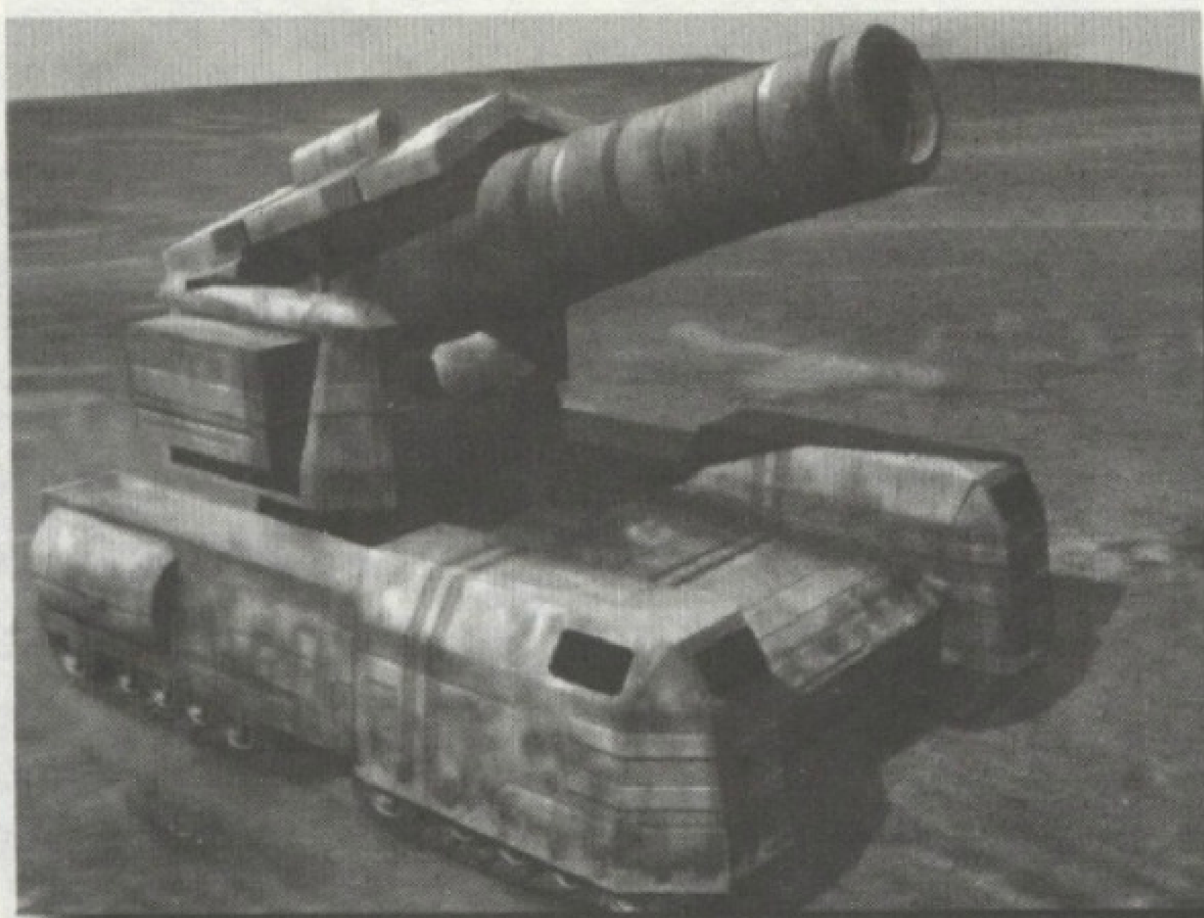
族可以通过太空站购买到导弹坦克。)

必需建筑物：已升级的重工厂(Heavy Factory)和第九代科研中心(IX Research Center)

攻击范围：远程——移动速度：40公里/小时

装甲：中等。导弹坦克对大多数类型的武器的防御力都较低，但是不易受到大口径枪炮的伤害。

用途：导弹坦克与导弹炮塔作用相似，但是比重型坦克移动速度要快。导弹坦克可以防空，且可有效打击敌方大多数类型车辆，但是易受到敌人步兵的袭击。



名称：围攻坦克(Siege Tank)

类型：战场支援车辆

所属家族：全部

必需建筑物：已升级的重工厂(Heavy Factory)

攻击范围：远程——移动速度：32公里/小时

装甲：重型。围攻坦克对于枪弹或者高能爆炸型武器防御力较高，但易受到导弹和大口径枪炮的攻击。

用途：围攻坦克适用于消灭敌人步兵和无装甲车辆，但是行动速度很慢，对于具有重型装甲的目标攻击力很低。

名称：音波坦克(Sonic Tank)

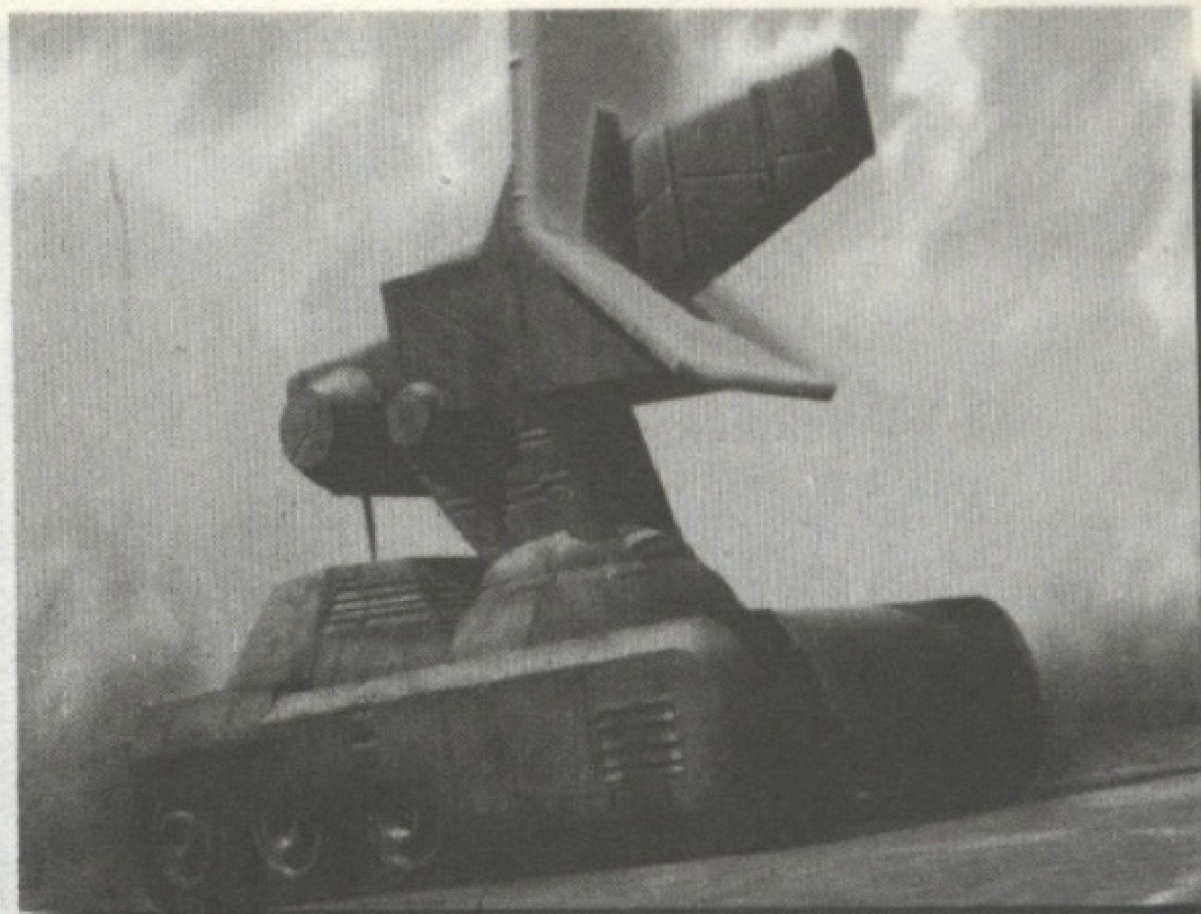
类型：高级作战坦克

所属家族：阿特雷德家族

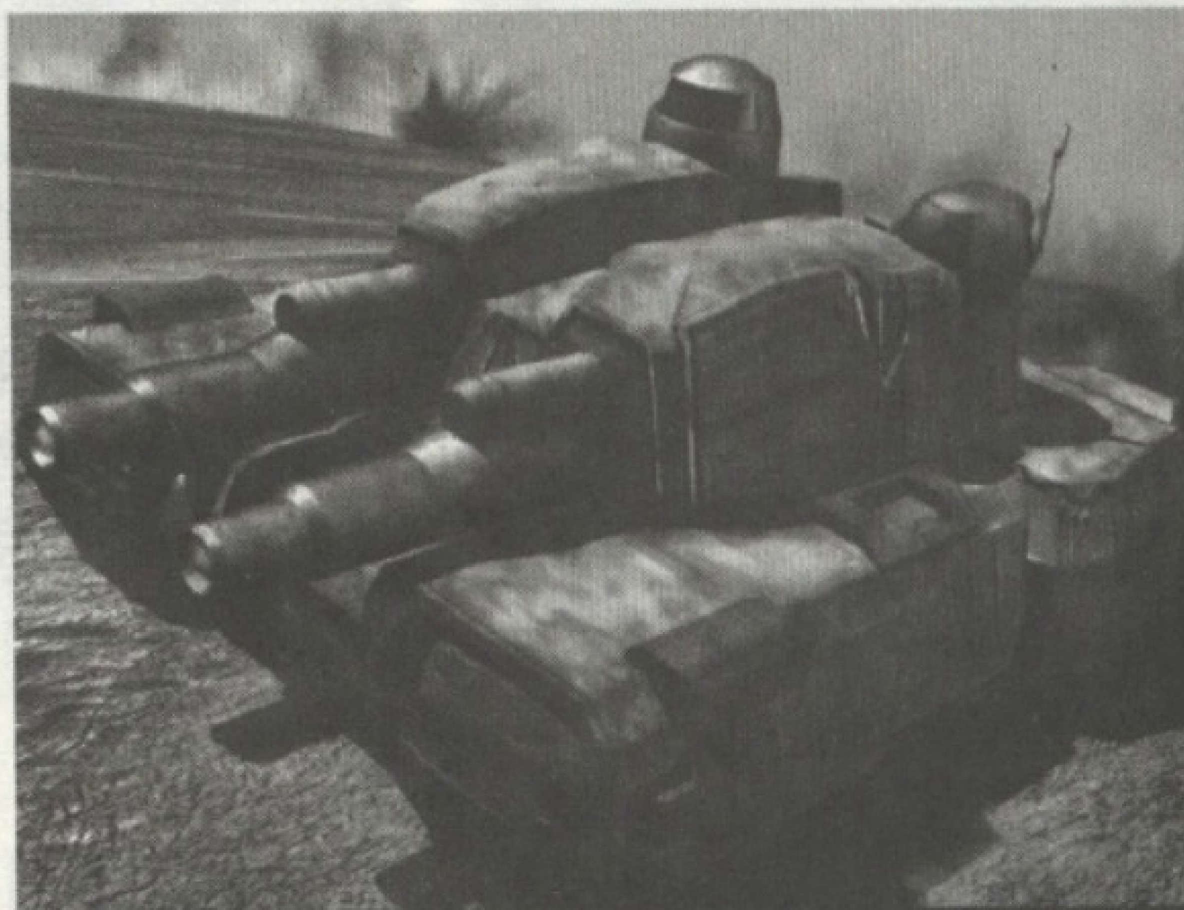
必需建筑物：重工厂(Heavy Factory)和第九代科研中心(IX Research Center)

攻击范围：中等——移动速度：44公里/小时

装甲：中等。音波坦克对于枪弹或者高能爆炸型武器防御力较高，但易受到导弹和大口径枪炮的攻击。



用途：音波坦克使用音波作为武器向目标发送超声波能量。它适用于消灭敌人的步兵和轻型装甲车辆。但是，音波会杀伤一切在它前进路径上的物体——无论是敌方还是己方。



名称：毁灭战车(Devastator)

类型：高级作战坦克

所属家族：哈肯尼家族

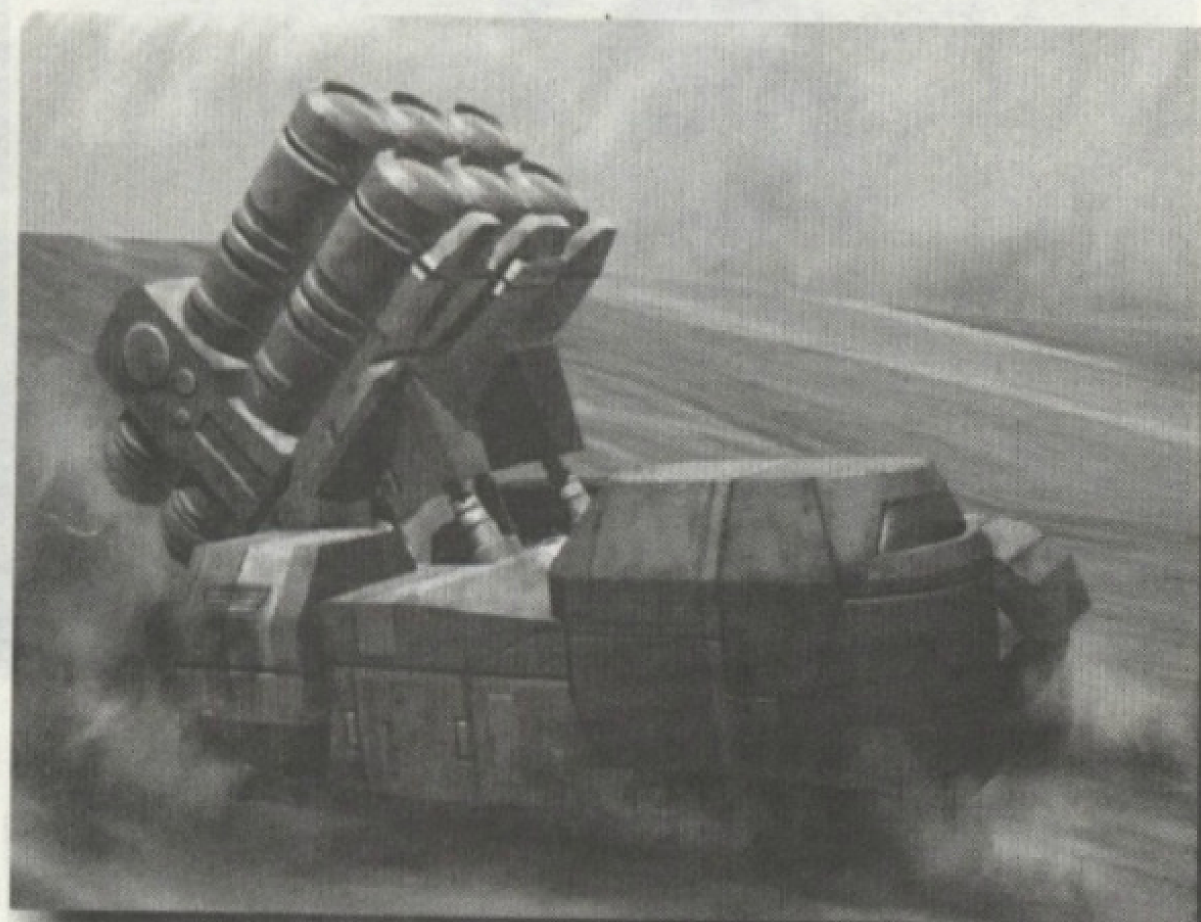
必需建筑物：重工厂(Heavy Factory)和第九代科研中心(IX Research Center)

攻击范围：中等——移动速度：30公里/小时

装甲：破坏者对于枪弹或者高能爆炸型武器防御力较高。这些部队易受到导弹和大口径枪炮的攻击。

用途：破坏者是沙丘中威力最大的坦克——对付大多数部队都非常有效，但是移动速度和发射速度都非常缓慢。由于禁止使用原子武器，破坏者发射双筒离子炮弹，且在战场上非常不稳定。注意：破坏者可以自我

毁灭——杀伤周围的部队。



名称：背叛者（Deviator）

类型：战场支援车辆

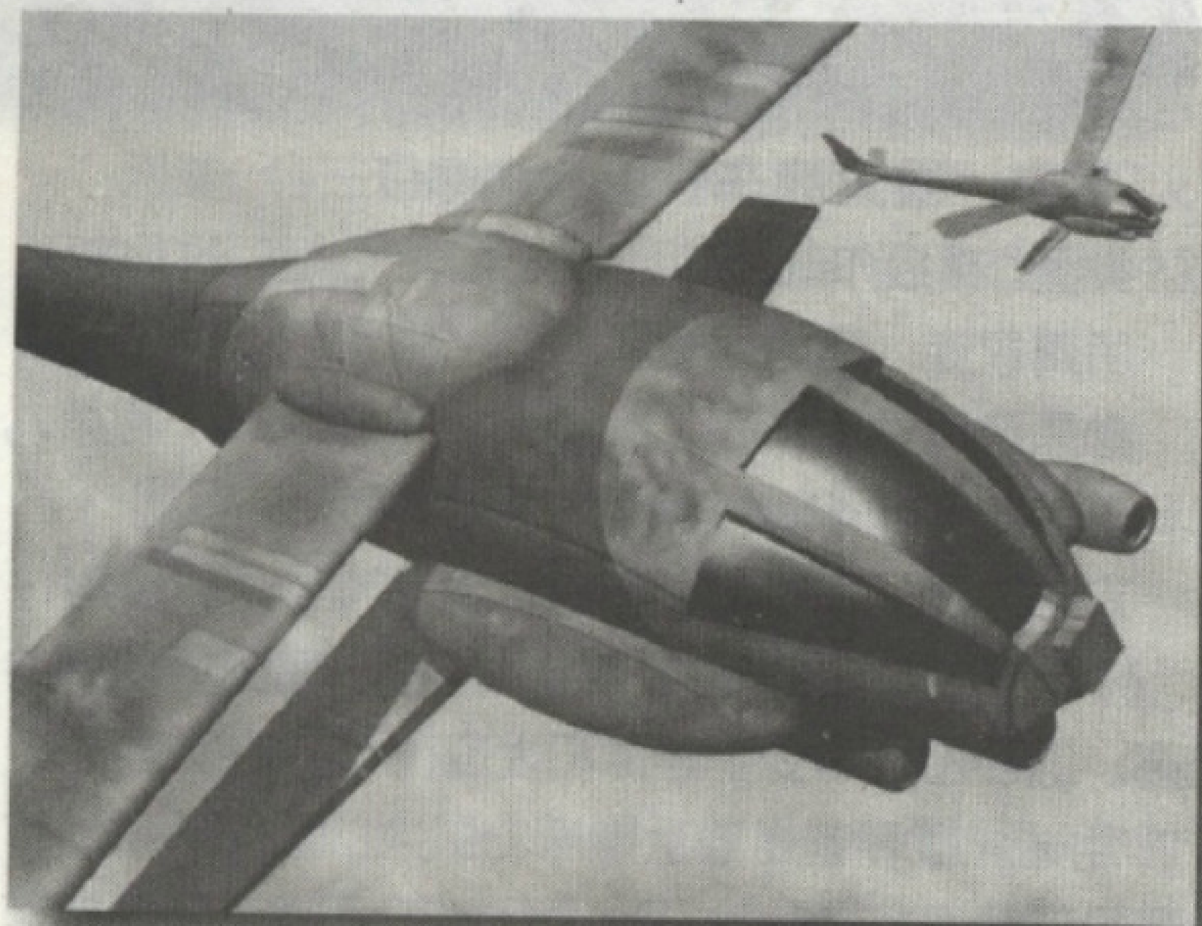
所属家族：奥多斯家族

必需建筑物：重工厂（Heavy Factory）和第九代科研中心（IX Research Center）

攻击范围：中等——移动速度：30公里／小时

装甲：中等。背叛者易受到大多数类型的武器的攻击，但大口径枪炮对其伤害较小。

用途：背叛者只会对敌人造成很小的物理伤害，但它的导弹爆炸后会产生一种烟雾，被烟雾笼罩的敌人会暂时被奥多斯家族控制，对自己的友军反戈一击。但步兵不会受到这种烟雾的影响。



名称：鸭嘴兽式轰炸机

类型：攻击机

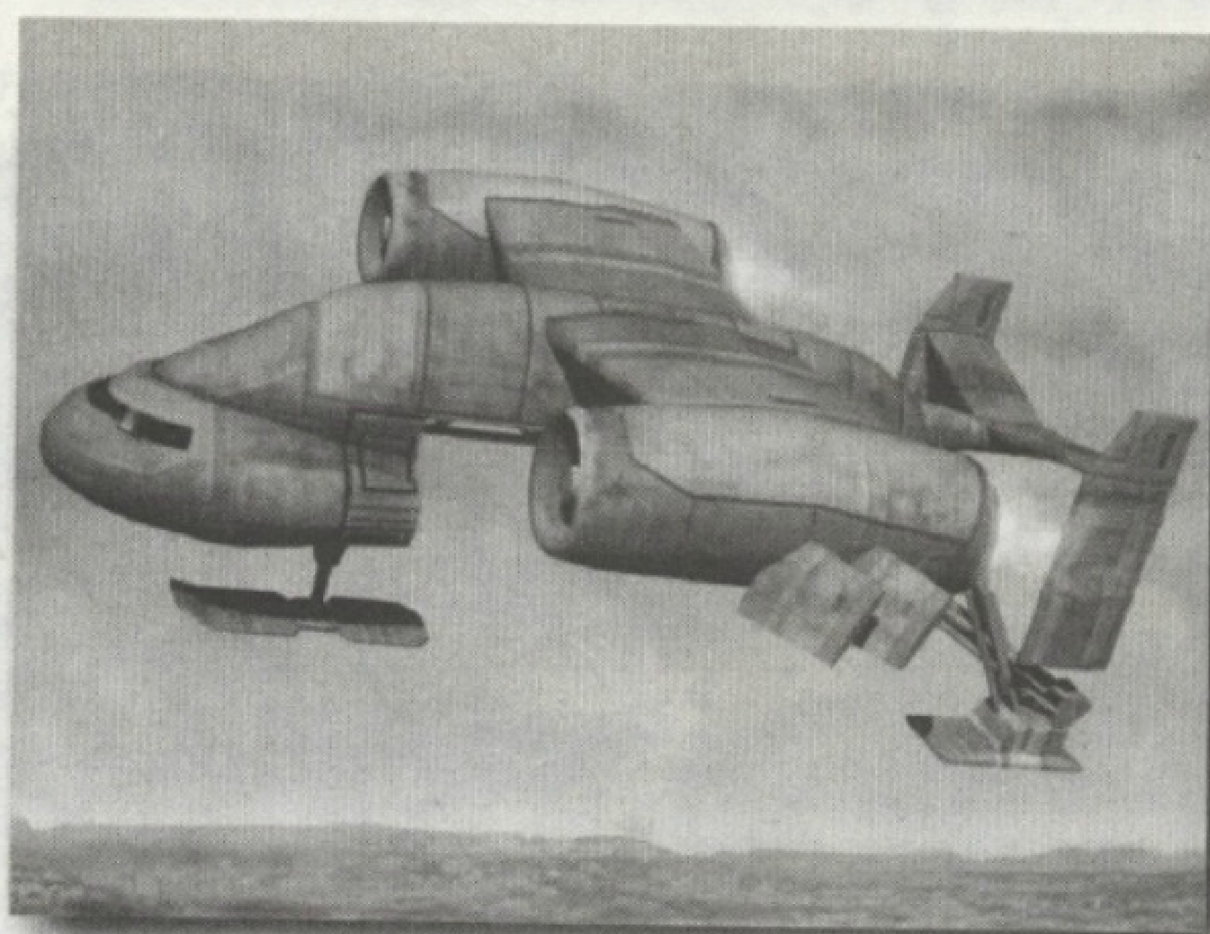
所属家族：阿特雷德家族

必需建筑物：已升级的高科技工厂（High Tech Factory）

攻击范围：无——移动速度：340公里／小时

装甲：运输机易受到导弹和其它防空武器攻击。

用途：是沙丘上速度最快的飞机，配有轻型装甲和500磅炸弹。适用于攻击敌人的步兵和无装甲目标，但对装甲车辆也可造成杀伤。注意：一旦选择了空袭目标，则轰炸机会自动开始进攻。



名称：运输机（Carryall）

类型：空军部队

所属家族：全部

必需建筑物：高科技工厂（High Tech Factory）

攻击范围：无——移动速度：160公里／小时

装甲：重型。运输机易受到导弹和其它防空武器攻击。

用途：运输机配有装甲，但是没有携带武器。运输机可以自动将香料采集车送到香料加工厂，再将返回的香料车送到香料地继续采集。

名称：死亡之手导弹

类型：战场支援导弹

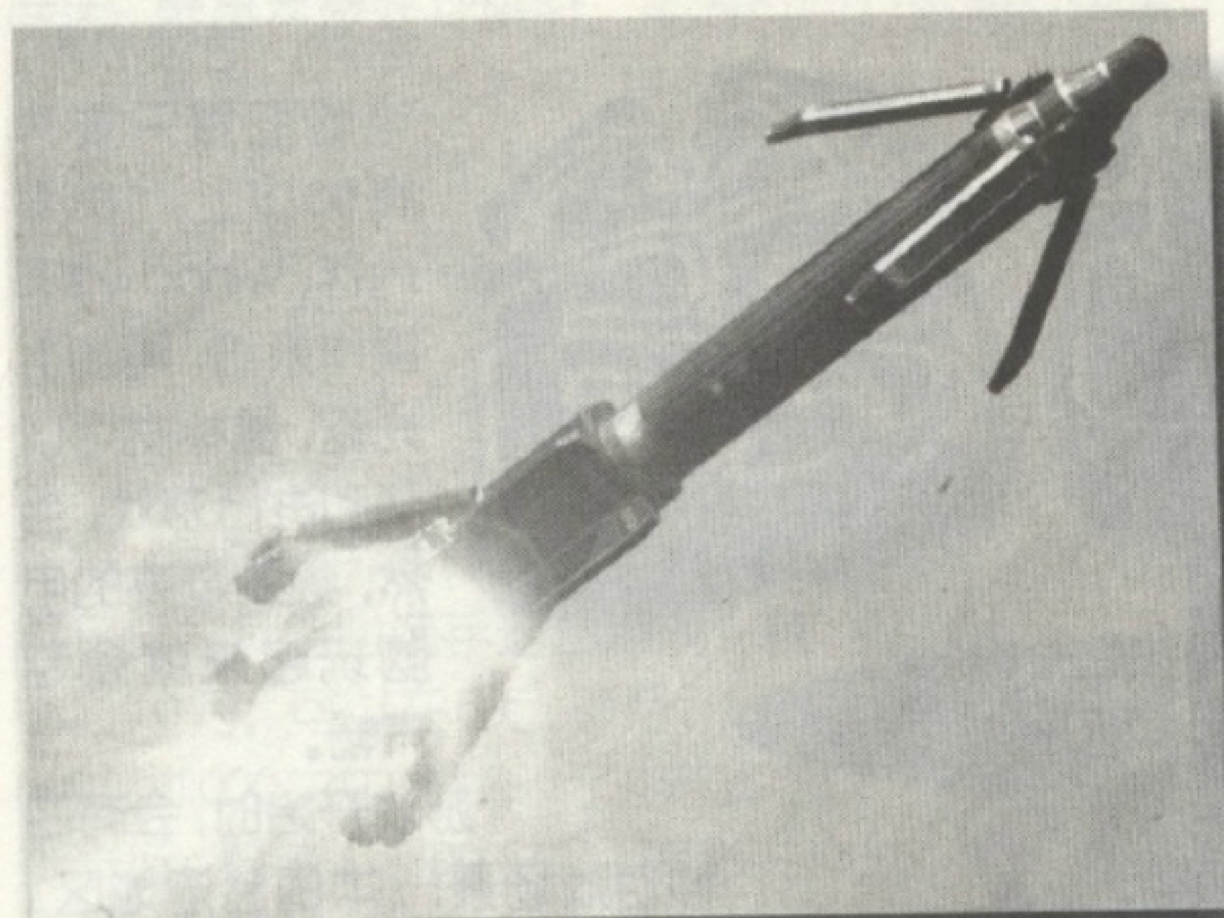
所属家族：哈肯尼家族

必需建筑物：哈肯尼家族皇宫

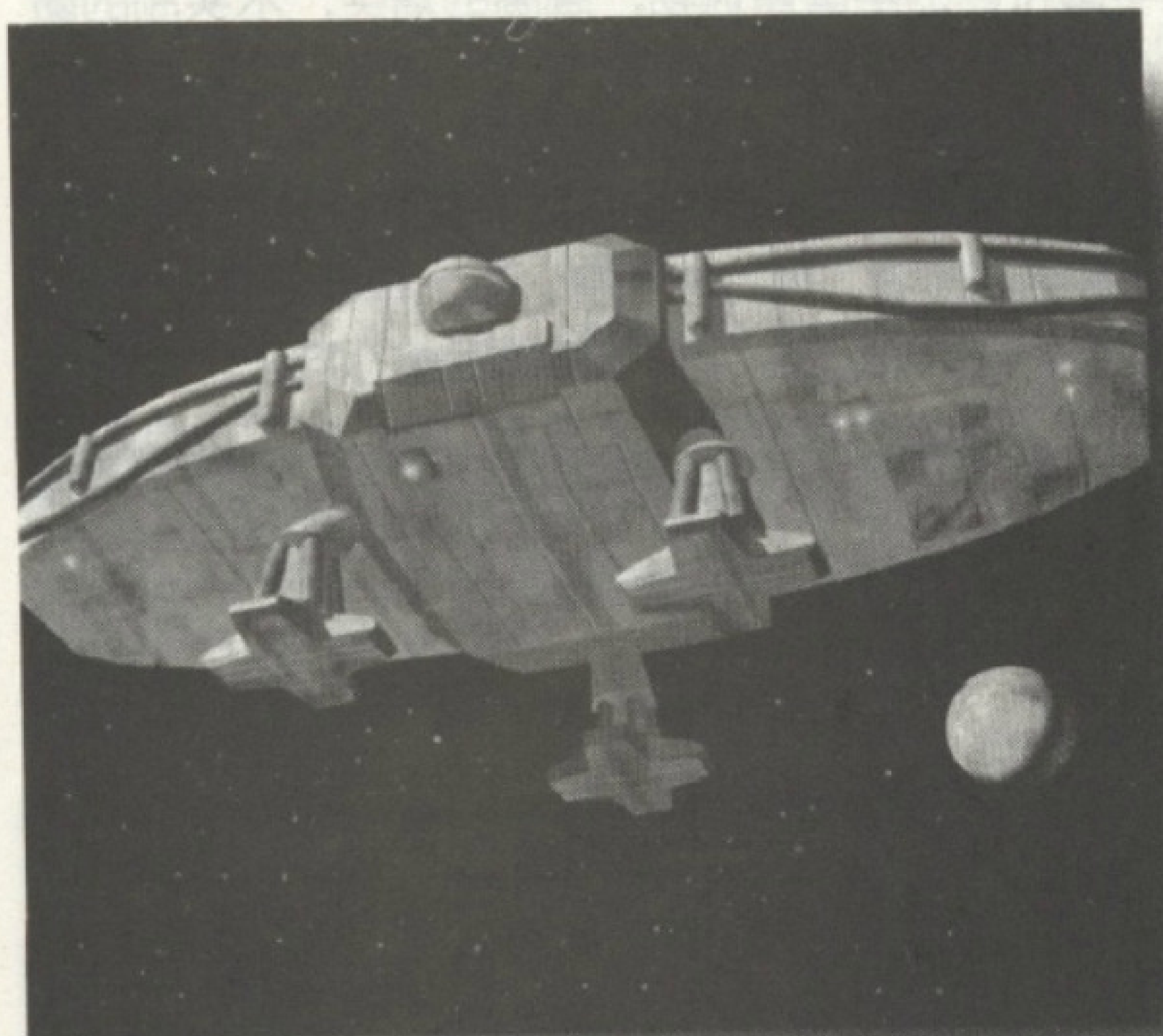
攻击范围：无——移动速度：700公里／小时

装甲：无

用途：死亡之手携带高能原子弹头。它携带多枚弹



头可以造成大面积杀伤。



名称：护卫舰（ Frigate）

类型：星际穿梭工具

所属家族：CHOAM 商会

必需建筑物：太空站（Starport）

攻击范围：无——移动速度：250 公里／小时

装甲：无

用途：护卫舰运送通过太空站定购的商品。

名称：沙虫

类型：沙丘本地生物

所属家族：无

必需建筑物：无

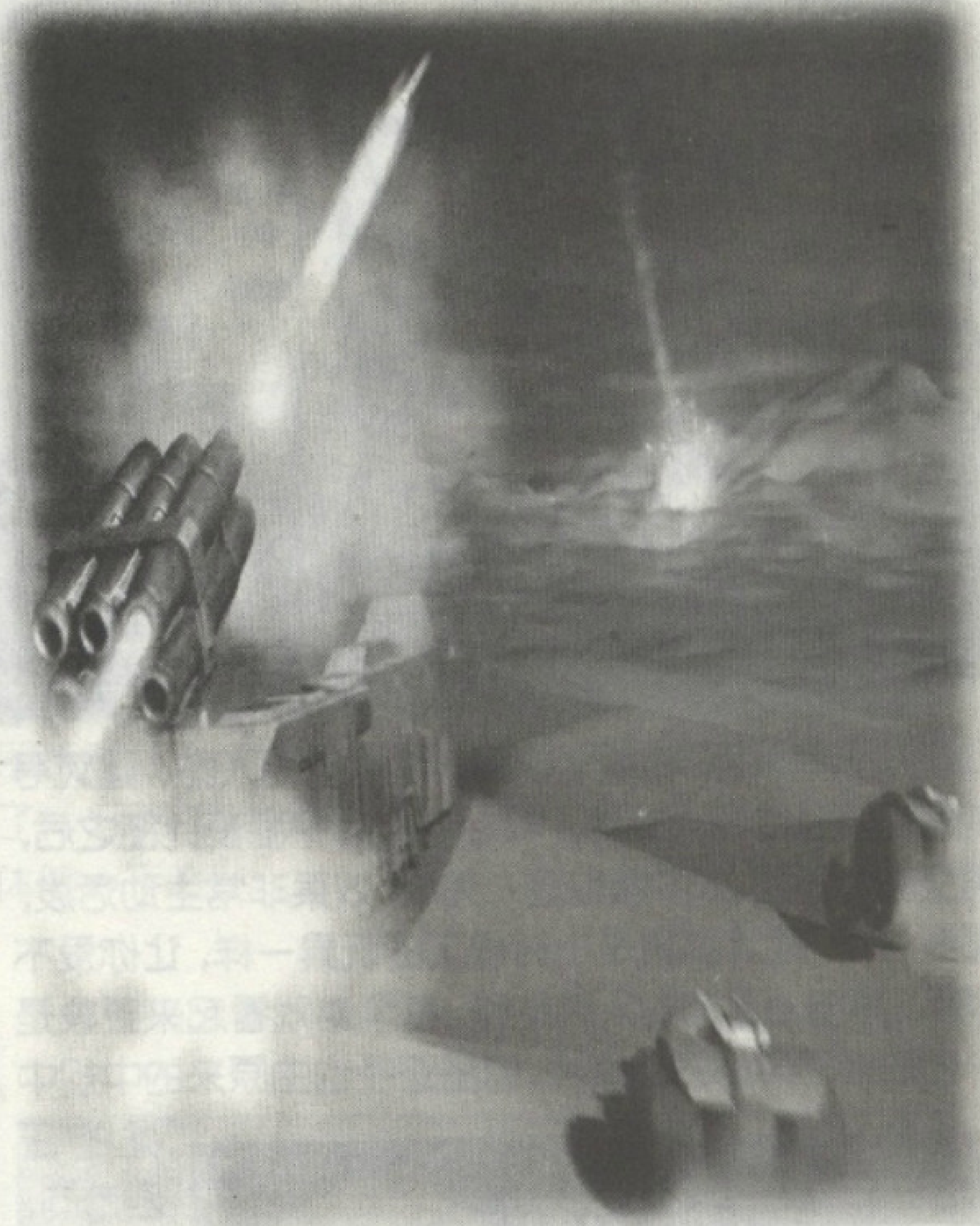
攻击范围：无——移动速度：30 公里／小时

装甲：重型。难以消灭的生物，子弹和高能炸药只



能对其造成很小的杀伤，而反坦克武器和大口径枪炮对其杀伤力较大。

用途：沙虫可以被有节奏的振动吸引。它经常出现在战场上，疯狂地攻击一切部队，并将它们吞吃。

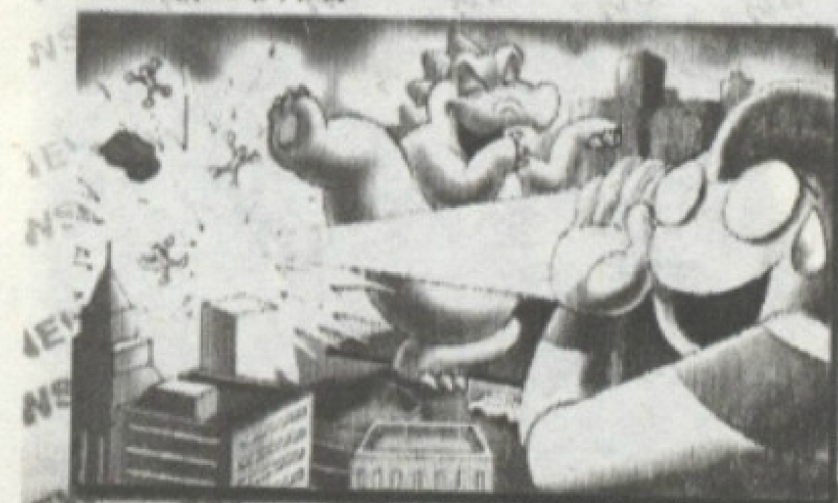


大富翁4

北京　罗曜

《大富翁》系列以轻松活泼、生动幽默的风格吸引了一大批没有年龄限制的大富翁迷，而在八月底上市的《大富翁Ⅳ》更是倍受大家的期待。现在，让我们来看看《大富翁Ⅳ》有什么新的东西献给大家。

一向以美工功力深厚著称的大宇公司这次在《大富翁Ⅳ》里的表现更是精彩，正如大家所期待的一样，《大富翁Ⅳ》不论是人物、建筑、特殊地标等等，都是3D造型。为了兼顾游戏运行流畅与图形的华丽精致，大宇







公司并没有采用3D即时贴图，而是根据人物、建筑等的特点，经过专人设计，精心制作出平面设计图之后，再交由动画组以3D模型逐一完成，效果非常生动活泼，那些人物，建筑就象是小时候玩的玩具一样，让你爱不释手。再加上逼真的人物动作，整个游戏看起来更象是一部迪斯尼风格的动画片。地图路径也由原来的中规中据的正四方向，改成了四十五度角俯视的八方向路径，使游戏画面更为



自然，活泼热闹。电脑配置只要奔腾90以上，16MB内存，Windows95操作系统，再加上光驱、鼠标就可以顺利进行游戏。当然，级别越高的电脑玩起来就会越流畅。

游戏开始时，会有四种游戏场景：中国台湾地区、中国大陆、日本、美国供玩家选择，当你选择不同的场景时，游戏的背景也不同，比如你选中中国大陆时，背景马上变成了颇具中国特色的中国建筑物，高高的塔尖，木头制的窗子，感觉非常亲切；选美国时，那雄伟的自由女神像、高楼林立的城市一一呈现在你面前。接下来你可以在十二种活灵活现的角色中选择，从天真的妹妹、红发的姐姐、甚至到忍者、阿拉伯大亨，每个角色都逗趣可爱，造型鲜明，您可以选一个喜欢的而且类似自己个性的角色来进行游戏（我觉得那个还咬着奶嘴的金贝贝更能赚钱）。

《大富翁Ⅳ》在策略、经营与运气的方面较三代更

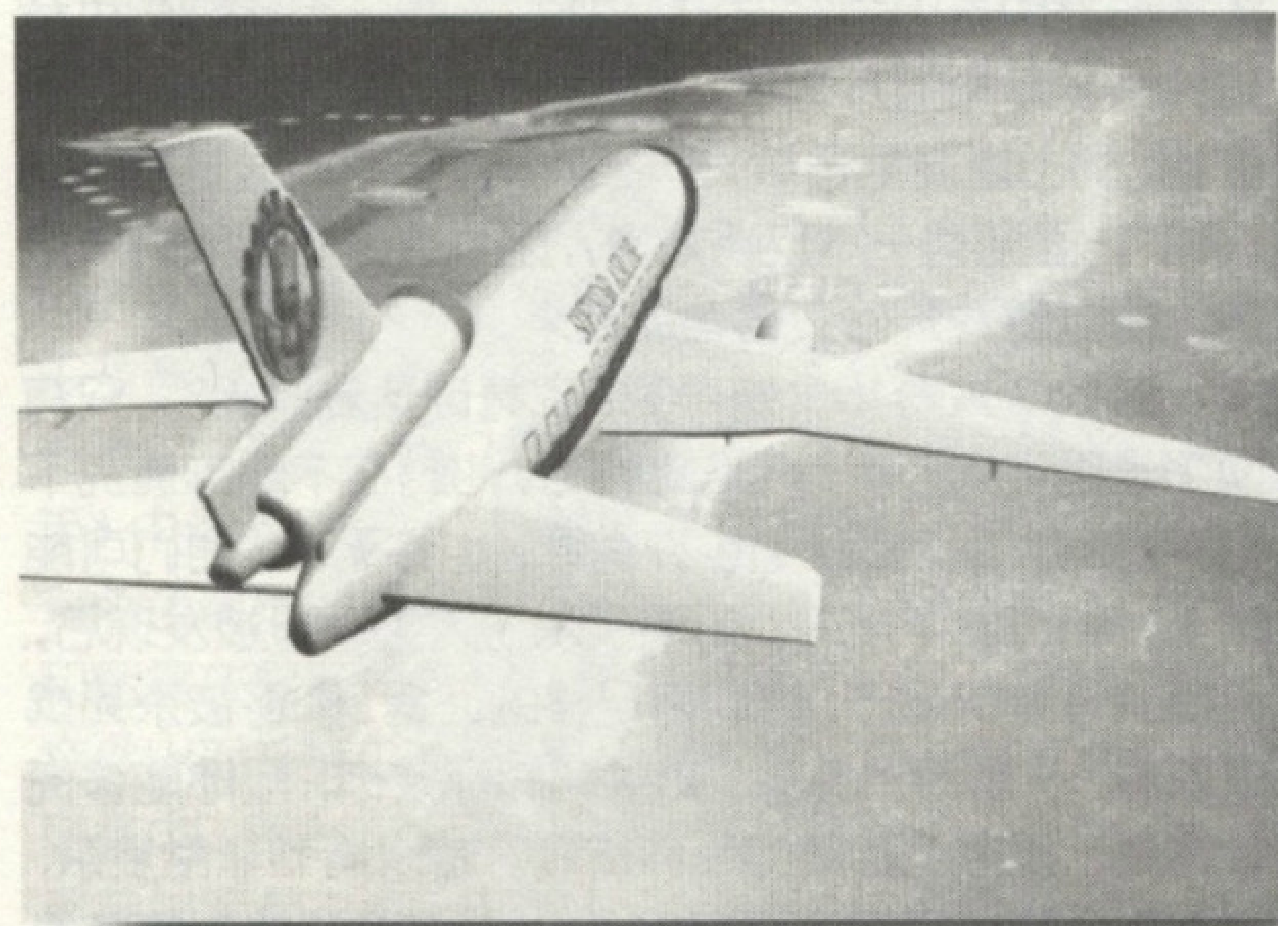


富变化，游戏的架构一直以来都是强调休闲娱乐、商业活动的进行、新闻事件的发生、天灾人祸的影响，除了将旧有的去糙留精外，车站、机场、港口、法院等事件点的取消，黑市、道具屋合并为百货公司，新增魔法屋等，都为游戏增添了不同的趣味性。而房地产投资经过历代的演变，改良成住宅区、商业区、公司企业三种不同的发展系统，收费方式与经营项目也各有不同。

更让人兴奋的是，在《大富翁Ⅳ》中有一个创新的

做法：就是在游戏开始时，你可以自己随意设定规则，随着游戏规则的不同，玩家所面临的挑战也不同，这样使得游戏更为丰富多变。游戏人数不用说，在三代中就有，缺省为四人，可设为二、三人，若玩家选择不足设定人数，由电脑随机决定剩余人选；总资金（目前你所拥有的总资金，如果它变为负值时选手退出游戏）缺省为10万，可以在5万、3万、1万、5000、1000之中选择；行进方式可以有步行、机车（即摩托车）、汽车三种选择；地土权限分为永久持有、2年、1年、6个月、3个月、1个月；游戏时间也有6种选择；胜利条件分为无限、10 000 000、50 000 000、10 000 000、500 000、300 000六种，这样那些自诩为常胜将军的大富翁迷们可以自由设定难度、时间等等条件来一争高下（嗯，可以举办一个什么什么赛，让大家过过当大富翁的瘾）。

道具和卡片一向是大富翁系列中不可缺少的工具，《大富翁Ⅳ》中将这两项做了比较完美的改进，不求多



而求精，务必使每一张卡片、每一种道具都能有其独特的功能。例如新增的同盟卡，使用之后与对方同盟7天，互相不收取过路费，并且两者的房屋联合收费，再依土地数目均分所得。那么如果玩家们两两同盟，便会形成同盟与同盟之前的对峙，可是你要是起坏心陷害同盟时，这种关系就会自动解除，而你的同盟很有可能与其它人结为伙伴，那你可就要倒霉了！

除此之外，卡片和道具还可能互相搭配着使用，比如乌龟卡和最新工具工程车配合使用，使可以将对手一条街的房屋一间一间地拆除（是不是很过瘾！哈！哈！哈！）。也可以和梦游卡一起使用，让对手一步步的罚款，并且不能投资建设，也不能收取过路费（小心对手的拳头！）。那你在多人游戏中，就要好好选择EQ值高的伙伴，别让他因为你六亲不认的玩法而与你翻脸。

最后，向大家介绍一下《大富翁Ⅳ》中的四大恶人：小偷、强盗、流氓、间谍。这四个恶人原本是被关进监狱里的，当你路过监狱时，可以顺手把他们放出来，让他们在路上行窃、敲榨、抢夺、骗取对手的钱财。当然了，他们得到了钱会乖乖地交到他们的救命恩人——你的手上。我真的忍不住了。这么多的钱，哈！哈！哈！

差点忘了，还有一种好东西给那些擅长SL大法的



玩家：时光机，它可以回到游戏的过去，选手的状态全部恢复到上一回合，是不是很体贴玩家，好了，不多讲了，八月它就由晶合顺达公司代理上市了，还是自己去体验一下吧！

出品公司	大宇
载体	CDx2
类型	桌面益智
语种	中文
系统	WIN95
总评	91

画面 / 音响 / 操作 / 剧情 / 娱乐

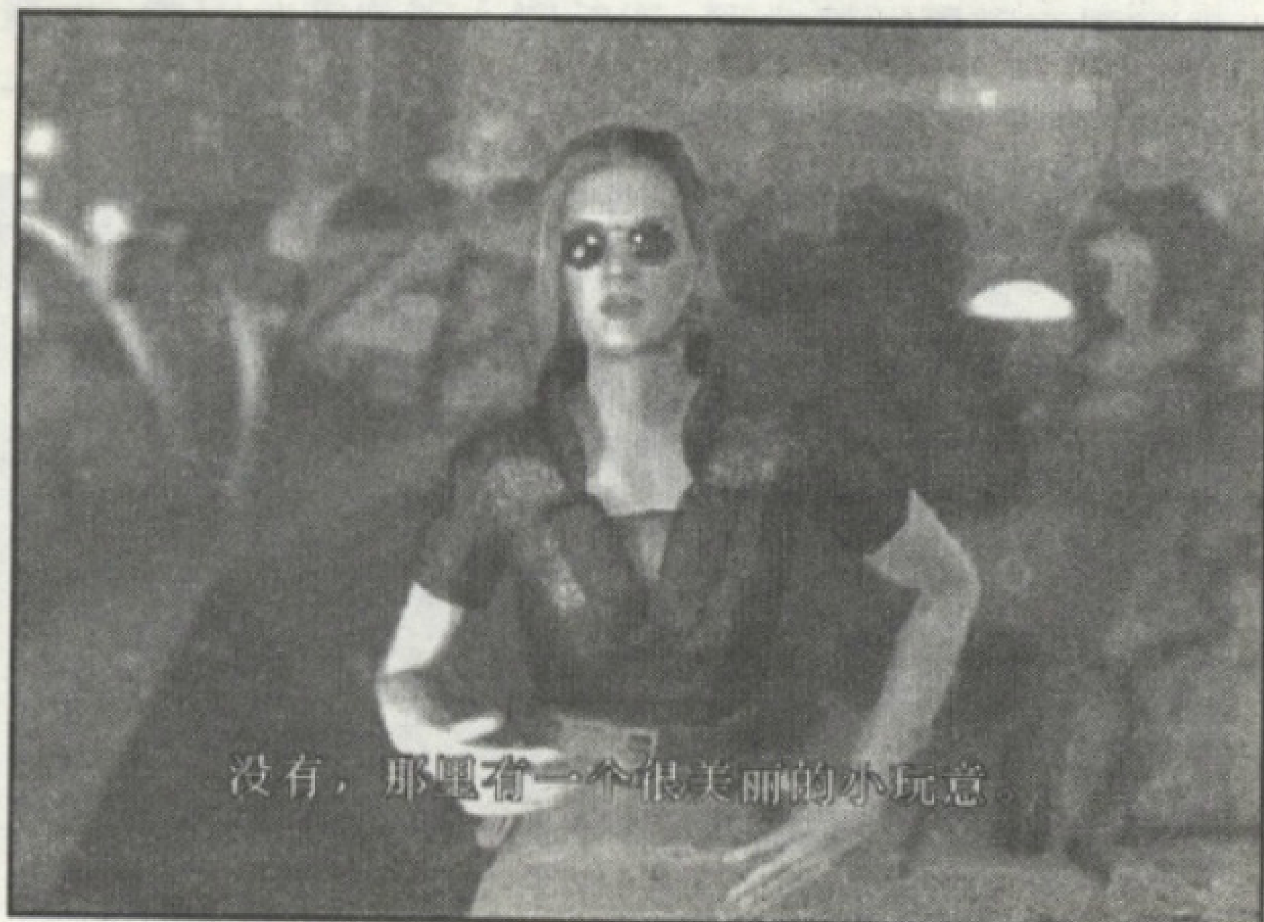
《银翼杀手》中文版



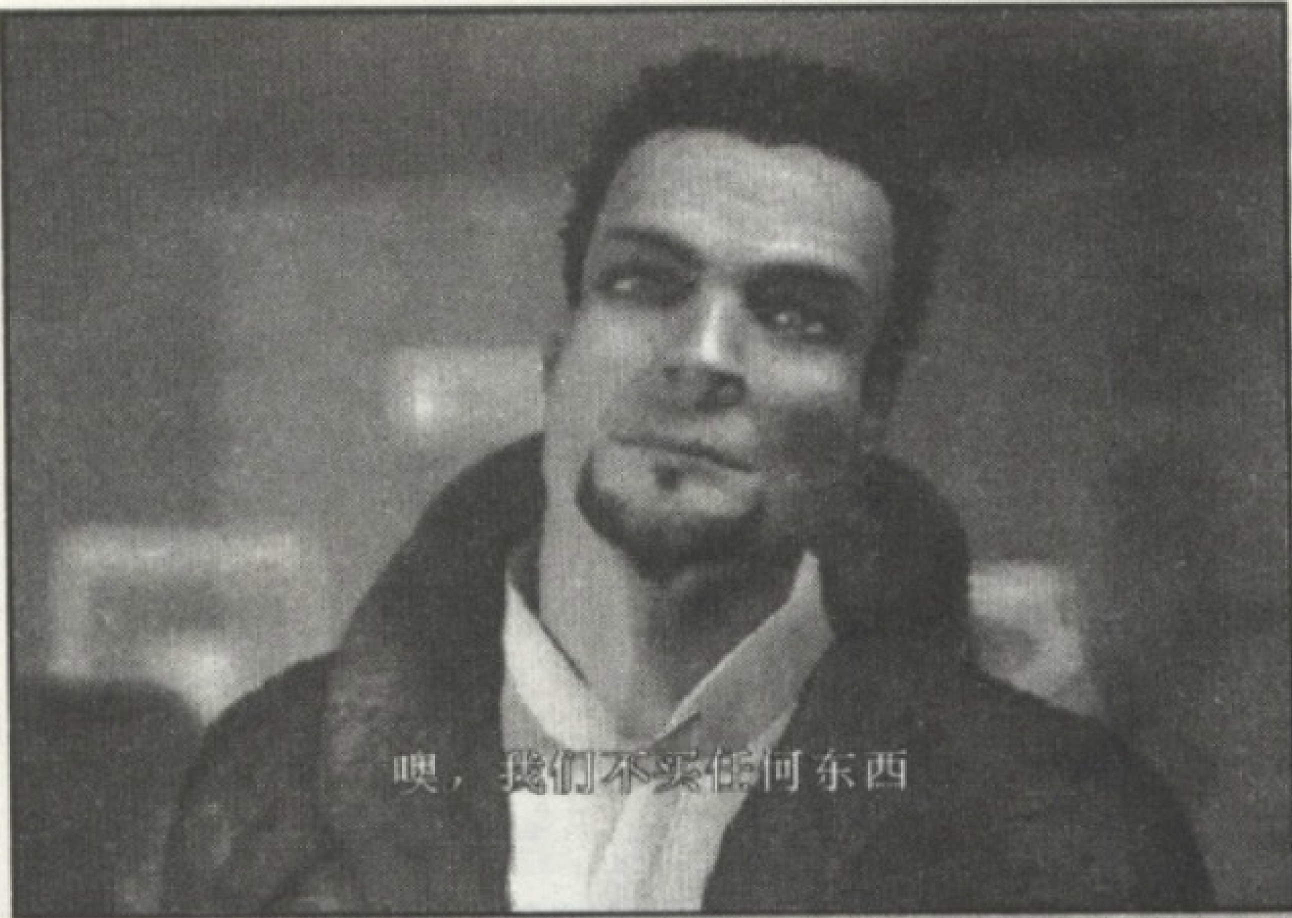
北京 李靖

《银翼杀手》是从70年代至今，包括《星球大战》和《侏罗纪公园》在内的最受欢迎的10部科幻电影之一。有别于其它科幻类电影，《银翼杀手》是第一部以前卫的眼光揭示了未来社会中人类与自己制造的“复制人”之间纷杂情感交织的科幻电影，它的诞生不仅对电影界产生了深远的影响，而且再一次唤起了人们对人性、未来的思考。虽然《银翼杀手》诞生于1984年，但即使以今日的目光来鉴赏它，仍无愧于一部科幻电影的极品之作！《银翼杀手》曾红极一时，为此华纳公司曾专门推出过电影音乐的原声CD，其同名著作更是受到广泛的好评。如今，提及《银翼杀手》，谁也不会忘记电影中男主人公的饰演者哈里森·福特。他一次又一次地成功扮演了一个个阳刚硬汉的形象，《银翼杀手》、《印第安那琼斯》、《亡命天涯》……一部部家喻户晓的名片，一场场生与死的较量，哈里森·福特迄今已累计创造了19亿美元的票房收入，而《银翼杀手》无可辩驳的是一部极具深度和思想性的科幻电影巨著。

故事发生在科技已高度发达的21世纪。当时泰瑞尔高科技开发公司研制出一种名为次生代-6的复制人。它们与人类有着同样的外表，但体力和智力水平却大大超过人类。作为机器人奴隶，它们被广泛应用于某些危险艰苦行业如外层空间的开发殖民。谁知好景不长，枯燥繁重的劳动渐渐引起复制人的不满，为了摆脱人类控制，它们爆发起义。虽然起义最终被镇压下去，人类却意识到复制人的存在已对自身构成极大威胁，于是宣布复制人为非法，一经发现就地处决。为此人类专门组建了一支特别警察部队Blade Runner——银翼杀手，专门负责追杀复制人。游戏始于发生在洛杉矶一家宠物商店的一起杀害动物案，银翼杀手成员之一的麦考依奉命调查此案，他依调查此案并很快发现了幕后凶手。复制人的寿命由基因控制，只有短短的四年，因此它们拼命寻找延长寿命的方法并设法逃离地球。麦考依开始收集证据，列出嫌疑犯名单。但麦考依并不知道谁是复制人（即使你面前有一本攻略指南），因为这是游戏随机决定的，所以游戏开始变得有趣起来。



游戏中共有15个嫌疑犯，究竟谁是复制人？ 只有两个是确定的，其余均是随机的。他们在不同的情况下有不同的表现。嫌疑犯也许有罪，也许无罪，他们可能是人，也可能不是人。如果误杀了人类一旦被发现后，会受到警察的追击，他们有足够的证据。你将被杀死或遭监禁，于是游戏结束。如果他们怀疑你，但你能够侥幸逃脱，那也是游戏的一种结局。游戏情节非常复杂，二十个不同角色的故事交织在一起。游戏开始时情节很相似：发生一宗动物谋杀案，麦考依调查此案，发现了散落于洛杉矶城中的复制人。游戏中掺杂了爱情，对抗与决战。谁扮演什么样的角色是不可预见的。作为一名侦探，从哪里获取信息是关键的，因为信息时刻变化。是的，《银翼杀手》正是这样一个冒险游戏，游戏中的一切没有绝对的定式，善与恶、对与错没有绝对的标准。一切都取决于你个人做出的判断和反应，游戏会依据它们而发展下去，因此，在《银翼杀手》中几乎不会出现重复和固定的剧情，一切都在变化，一切都没有定式，你也许是对的，而你同时又有可能已身陷窘境、也被追杀。因为这正是影片所要讲述的，这是一个反英雄的故事，没有人是对的，每个人身上都有好与坏的成



分，这些就是影片《银翼杀手》所要真正向人们阐述的主旨，唤起人们对人性的再次思考和认同。而作为冒险游戏的《银翼杀手》，它的真正高妙之处也正在于此。它是游戏史上第一部真正做到“实时”的冒险游戏，如此惊人的突破正是来自于那闻名遐迩的Westwood制作室。《银翼杀手》不仅是全球首部实时冒险游戏，而且它还是第一部游戏画面全部采用了640×480 65K真彩的冒险游戏。

在游戏《银翼杀手》中采用了革命性的图形技术，记得Westwood公司执行副总裁和首席设计师Louis Castle曾自豪的说：“我们曾对Intel公司谈到我们打算制作一个与真实色彩相媲美的640×480且65K真彩色的游戏，并且同时回放16位和六通道的CD音制音乐及音效。而Intel公司说这不可能，因为PCI不可能支持它。然后，我们便告诉他们，我们已经在《银翼杀手》中做到了……”游戏的视觉效果给人至深印象。所有角色都是捕捉真实演员的动作，在三维空间移动。光和烟雾效果与角色相互作用，角色半隐在阴影中，然后突然出现在亮处。将近五十种不同光源同时放置在一个场景中。雨水、有色光、发光器和流动的阴影使游戏增添黑暗阴郁之感。游戏的140个场景由几百万个多边形制成，建立在三维空间而非二维背景。游戏的所有一切都是在SGI图形工作站上创立的，游戏是模拟的，环境是真实的，摄影机是移动的。角色均由几十万个多边形组成，开始是动态捕捉数据，然后由艺术家绘制，动态捕捉技术使角色显得独特和逼真。近八个不同的角色可同时出现在同一场景中，所有这些惊人效果均归功于Westwood开发的革命性Voxel-Plus（tm）图形引擎技术。《银翼杀手》的过场动画画面采用的是全屏、逐行、256色，这里面采用Westwood公司自己的保密级VQA技术，这是一种类似于MPEG的编码技术，编码压缩比可以达到240比1。经过这种技术处理的影像可以在普通PC机上有非常完美的展现，画面极其细致。正因为如此，才使《银翼杀手》在无须任何硬件3D图形加速卡的前提下，基于普通奔腾PC就达到了上面所述的惊人光影效果。

此次，北京新天地多媒体在汉化《银翼杀手》时使用了中文字幕式的汉化方式，对于《银翼杀手》这样一个全程大量采用美国街头俚语对白的游戏，字幕式的汉化能最大限度在不丧失游戏原有氛围的前提下让我国玩家了解游戏中的一切。从技术角度上来讲，其实汉化语音肯定要比这种字幕式的汉化要简单得多，但正如许许多多国内玩家反映对于那种与游戏风格反差极大的、令人毛骨悚然的汉化配音无法忍受，字幕式的汉化是一种应给予肯定的最佳汉化方式。然而，《银翼杀手》的字幕汉化并非一帆风顺，首先，如前面所说，VQA能够在PC机上实现全屏、逐行、256色动态影像，但是这种技术在运行时几乎占用了系统的所有资源，并且将这些资源几乎全部利用。也就是说Westwood的原始技术十分强悍，不允许其它程序介入。如果生硬地插入字幕进去，就会造成程序运行质量下降。经过一段时间的分析，并且Westwood公司给予一些帮助，汉化人员最终将中文字幕放在显示部分的最高层，这样才做到了无缝嵌入。其次，在翻译方面，由于在《银翼杀手》中各个角色所讲的都是美国本土化的口语，里面有很多的俚语。游戏的背景、文化色彩和其语言是一个整体，它涉及了非常多的美国黑人语言，这些语言的时效性很强，是美国近两年流行的口语，新天地多媒体特地聘请了长期专职从事现场翻译的英文口语专家进行翻译。此外，在游戏中还用到了很多美国本土的典故，就象中国人讲“身在曹营心在汉”一样。在《银翼杀手》中文版中这些均得到了很准确的敲定。

《银翼杀手》在国外有着很大的影响力，是一部好评如潮的颇具创意的游戏，但语言方面的原因无形之中为玩家了解这个游戏划出了一道鸿沟，《银翼杀手》汉化版的推出无疑是给Westwood这个在中国几乎无人能懂的游戏注人了全新的生命力。

出品公司	WESTWOOD
载体	CDx4
类型	冒险
语种	中文、英文
系统	WIN95
总评	93

画面 音响 操作 剧情 娱乐

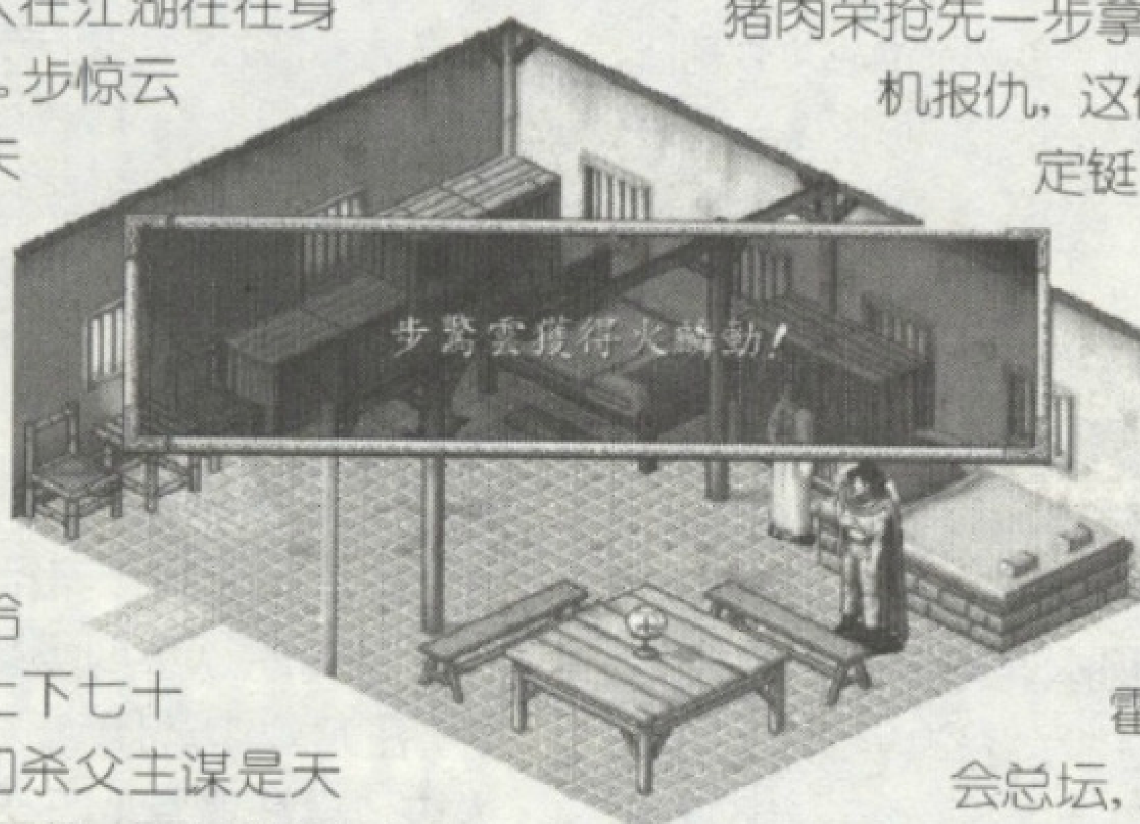


风云之天下会

北京　陆强

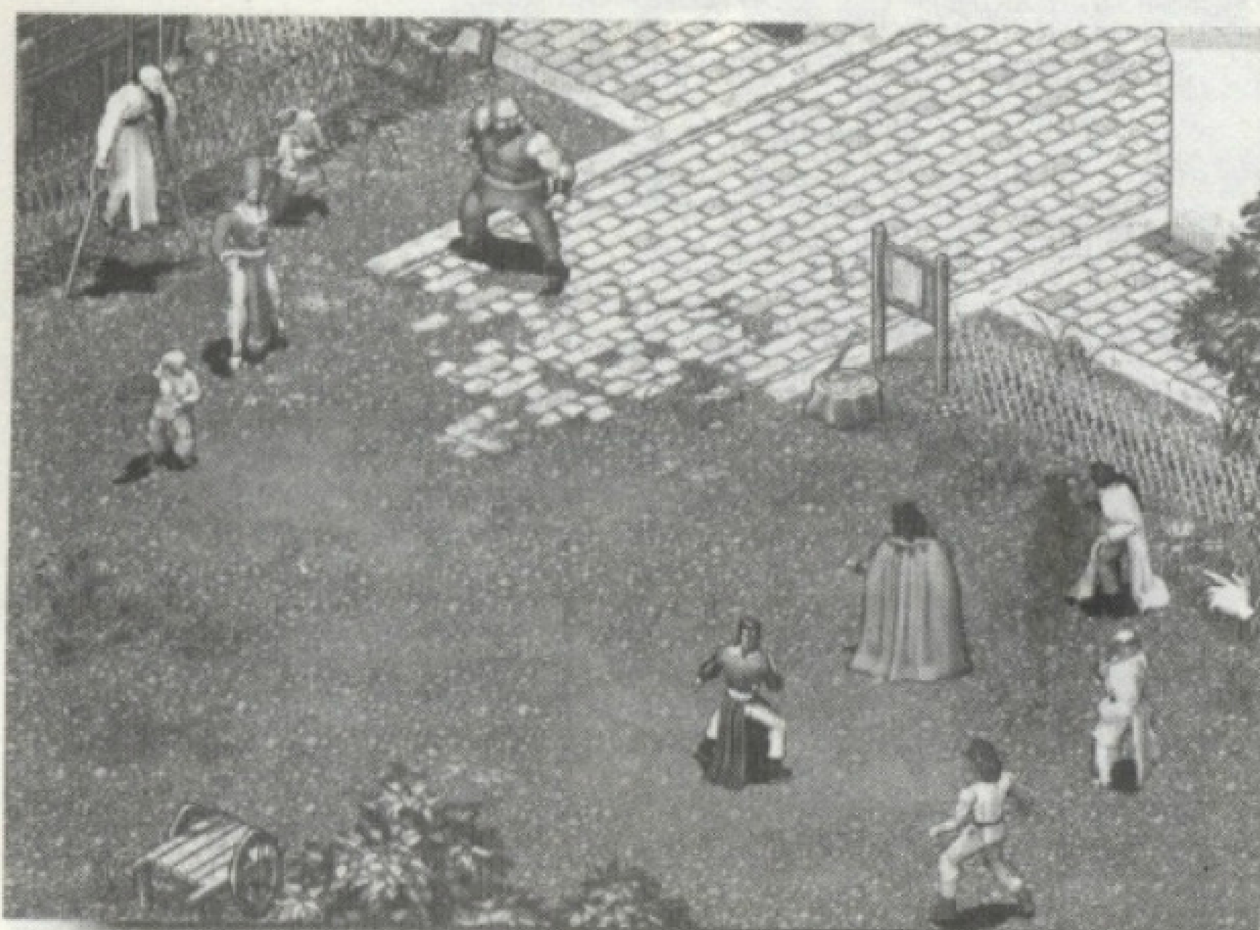
上篇：残风悲云　何时见日

权力地位似乎是一页无尽的篇章，被历朝历代的权者书写着、诵读着。集权者会不惜一切屠戮异己，血腥江湖而达到自己一念私欲。人在江湖往往身不由己，人世沉浮更是飘渺如烟。步惊云——这个故事的主角，自幼便失去了父亲，母亲改嫁霍家后不久又病逝了。幸而继父霍步天待步惊云如亲生骨肉一般，为感其养育之恩，步惊云自愿改名霍惊觉。这天正值霍步天六十大寿，霍惊觉出门采办寿礼，恰在此时，两名刺客前来将霍家上下七十余口全部杀害。霍惊觉赶回得知杀父主谋是天下会掌门雄霸，两个刺客为烈炎双怪。霍惊觉正与二刺客相争堪堪不敌时，幸好天下第一名剑无名师傅带弟子剑晨路过，及时救下了霍惊觉并回到无名草舍。



次日，霍惊觉终于清醒过来，忽然听见屋外剑风袭人，隔门偷窥，原来剑晨正在练无名剑法中"莫名其妙"式。说来这霍惊觉还真是一个武学奇才，短短的半个时辰，竟然将"莫名其妙"领悟了十之七八，居然还凭着这招剑法险胜了剑晨。之后，霍惊觉在厨房地窖中发现了当年名动武林的英雄剑，但没有料到自身魔劲杀气太重，竟被英雄剑气弹出。响声惊动了无名和剑晨，无名因霍惊觉魔性过重不愿收其为徒传他无名剑法，霍惊觉眼见学艺无望便萌生离去之心，在门口又与剑晨打了一架后霍惊觉转身离开。离开无名草舍一路西行，霍惊觉来到天荫城。在城门口发现了天地会的招兵广告，却被猪肉荣抢先一步拿走。能够进入天下会接近雄霸伺机报仇，这似乎是一个可行之计，霍惊觉决定铤而走险，化名投身天下会。向村民打听好道路，便出天荫城向东南方向的山洞进发了。原来，这猪肉荣是黑山寨的奸细，先打发了黑山寨的使者，便在山洞尽头抓到猪肉荣抢回了招兵告示。拿到告示后，霍惊觉便来到天荫城北面的天下会总坛，正巧碰见雄霸。霍惊觉报上本名——步惊云，得到雄霸的许可顺利加入了天下会，原来这一切恰巧应验了风云辅事的预言，从此霍惊觉又改回了原名——步惊云。

入会的日子还真是不好过，第一件任务就是去消灭黑山寨主朱献。简略收拾一下装备，步惊云出天荫城西门，由一线天进入黑山寨。简单的说吧，步惊云一边杀敌提升等级，一边搜寻宝物，没多久就完成了任务。回到天下会向军师文丑丑报个到，就可以回房休息了。接下来就是攻打和黑山寨联盟的寒山派，这次可不是闹着玩的，还是多多准备些猪肉和包子吧。临走前，步惊云在当铺边上的宅子里见到柯老太太，并答应替她送一封家书给寒山派总教头柯豪。历经一场凶杀恶战，步惊云终于破了寒山派掌门陈羽的神髓劲，一举铲平了寒山派。回天荫城，找柯豪再切磋一下武功，又可得到一些装备。之后，回到天下会见到雄霸，因为成功完成了任务而深得雄霸的器重，并收步惊云为二弟子，传以风云三绝之排云掌。当夜晚间，步惊云意外遇到行刺未成的兄弟霍梧觉，为成大事霍梧觉毅然求死，以便使步惊云



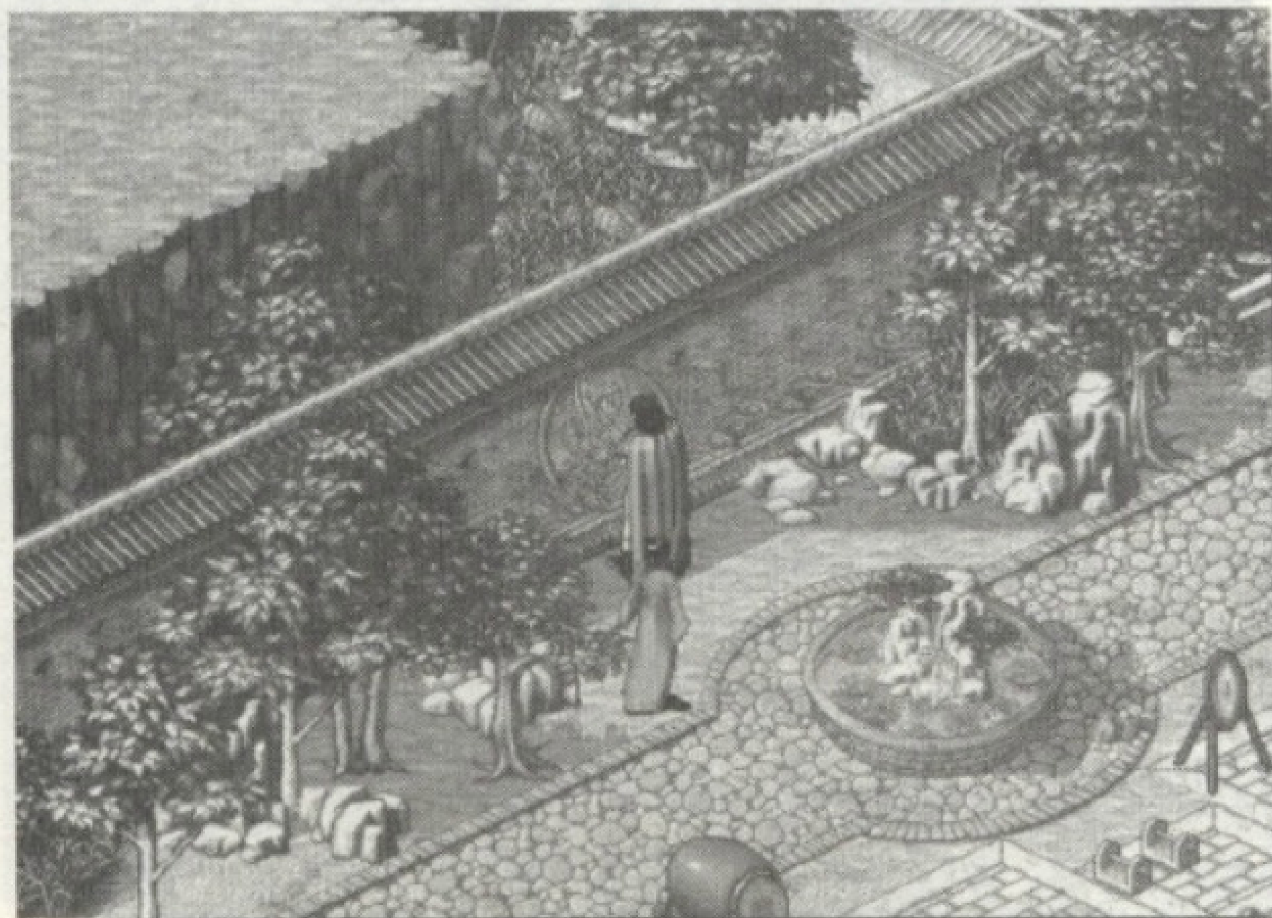


更加得到雄霸的信任。

光阴如梭，数年过去了。一日，步惊云接到传召来见雄霸。这次是要到乐山凌云窟，趁南麟剑首断帅和北饮狂刀聂人王比武对决时，伺机夺取火麟剑和雪饮刀。哇噻，要一个十几岁的孩子去对付当世两大高手，不如现在就宰了他吧，好在雄霸还加派了双囚剑奴当帮手。出大殿，步惊云见到一个小女孩（孔慈）被人骂得可怜，便上前将她收作侍女。

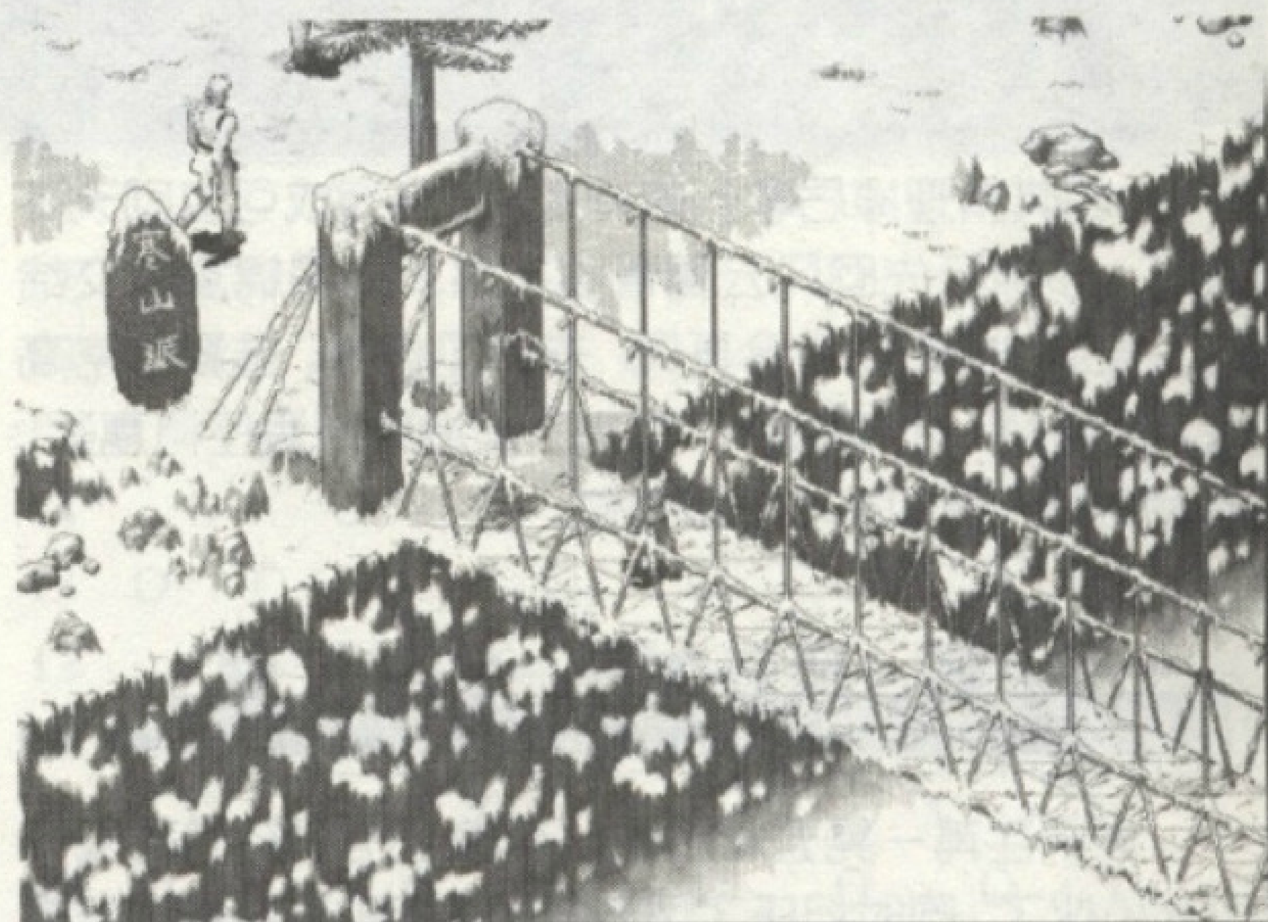
由天荫城南门出来，一路南行进人另一地界，查看一下路牌，随即就朝东北方向赶去。顺着乐山地道，步惊云一干人终于来到乐山山顶。原本想趁二人比试两败俱伤时下手偷袭，但却忘了一句中国名谚——瘦死的骆驼比马大。只消断帅一人的日蚀剑法，步惊云就已然抵挡不住败下阵来。眼看任务完成不了，情急之下步惊云挟持了断帅之子断浪逼其就范。正在局势微妙之际，凌云窟中一团烈火将负伤的聂人王卷人洞中，看来传说中祸害人间的火麒麟真的已经现世了。为完成火麟剑除魔的使命，断帅毅然冲进火海，步惊云却被那只火麒麟吓得不醒人事。

当步惊云醒来时，已经回到了天下会。回屋见过孔慈，步惊云便去向雄霸汇报凌云窟的事情，但一提到火



麒麟，步惊云就神志迷乱痛苦不堪，看来这对他着实是不小的刺激。雄霸为查明真相，又派人赶奔凌云窟调查，虽然没有发现火麒麟半点踪迹，却意外地在河边救起聂人王之子聂风和断帅之子断浪。雄霸将聂风收为三弟子，将风神腿法传授给他，并将步惊云和聂风搬人风云阁，而断浪则只被安置在后山木屋砍柴。

数月后，聂风和步惊云领命去乾坤庄夺取乾坤宝剑。两人出了天下会，先到后山的小木屋带上断浪，一路按照路牌的指引来到乾坤庄。在进庄前，步惊云收服了血骷髅雪暗天。进人乾坤庄后发现街面上行人稀少，而且买卖铺面都收板关门了，既然没有地方去，还是先到客栈投宿吧。没料到竟撞上乾坤庄的廖总管在此强霸民女，这等蛮徒怎能轻易放过，三人随即把这个跳梁小丑修理了一顿。事后得知，乾坤庄主张全也不是什么好东西，于是三人商定借夺剑之机，铲平乾坤庄为一方百



姓做些善事。收拾好行装，步惊云等人便向张府冲去。正当一行人准备杀人府中时，侠王府的吕义及时赶来送来一些药品和一只锦盒。天下哪有如此白吃的午餐？看吕义虾米头狗眼的，一定也不是什么善类，今后碰上还要多加留神。

乾坤庄迷踪门真是了得，那双重门的杀机更是不可预料。干脆吧，给你一个地毯式的搜索，来个遇神杀神见鬼诛鬼。（破迷踪门的方法 这法简直是笨得出奇，但很有效。就是每一个门都要走到，而且面对一个门时一定要正反走两回，包括进出庭院的大门。简单说就是刚进人一个门后，立即就从这个门出来。如果有情况就扫清敌人，如果没情况就从这个门再进人，继续去调查别的门，这扇门就不用再查了。但是这里有一处BUG——在一处有三向出口的走廊，由南往北进人会遇上无数次敌人，如果任何一扇门反复出现两次以上的敌人便不用再打了。）清理了谜踪大厅的敌人后，再依次扫清右上角霸刀楼一楼和二楼的余党。当步惊云等人从霸刀

楼二楼下来时就会遇上那个可恶的寥总管(如果大家在谜踪大厅的二楼已经打过寥总管，那可不是好消息，你将永远找不到张全，我想这是另一个BUG吧。笔者建议玩这里之前要么先存个档，要么先把补丁程序装上。)打倒寥总管后，出霸刀楼见到张全，尾随进右下方的屋



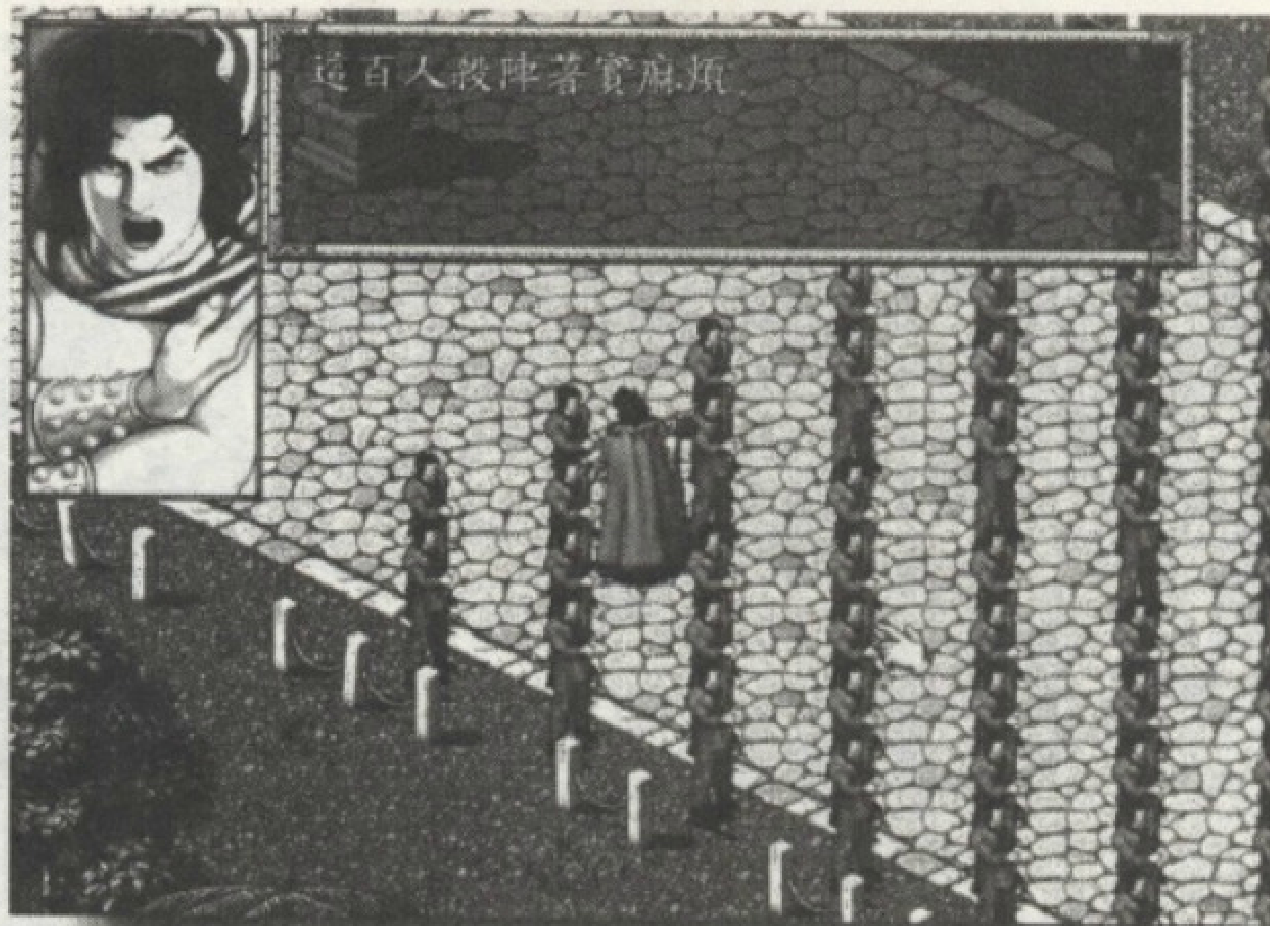
子里，将其料理掉后拿到乾坤剑。任务完成可以回天下会了，步惊云先回风云阁看望孔慈，并将锦盒送交给她。随即回雄霸堂会合聂风，去参见雄霸。雄霸非常高兴，将聂风、步惊云升作堂主，却没给断浪任何嘉奖，断浪愤愤不平却被步惊云打跑。

中篇：风云乍现　扫平江湖

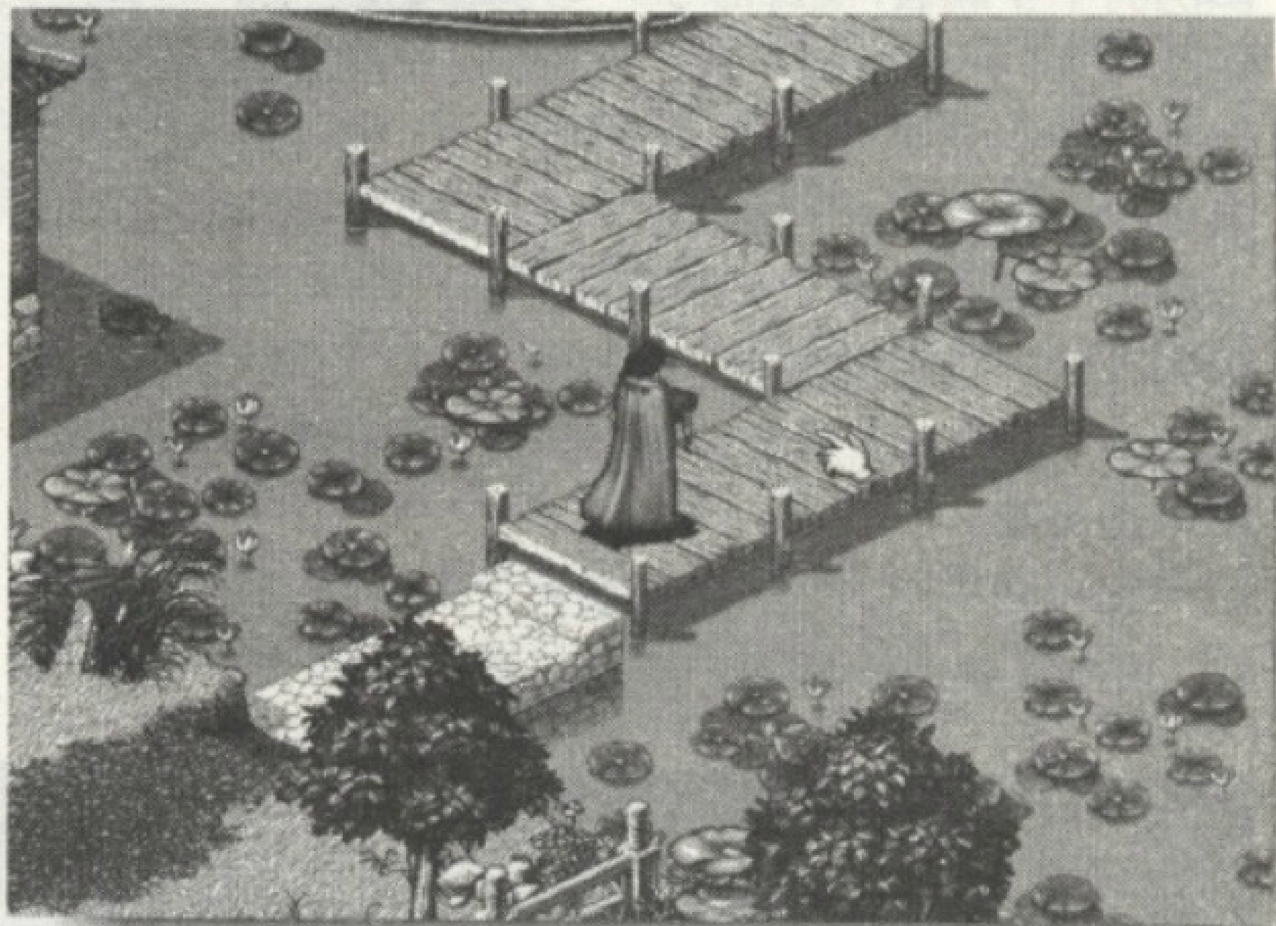
光阴荏苒一晃五年过去，步惊云也已经出落成一个壮小伙了，同时担任了风云堂堂主。孔慈也遵照雄霸的意思嫁给大师兄秦霜，步惊云和孔慈一对鸳鸯被无情地拆散了，虽然两人名义上是叔嫂，但实际上始终私下保持着一种暧昧关系。而唯一丝毫没有改变的就是步惊云日胜一日的复仇火焰。

因为叛徒冷不防的出逃，雄霸大为震怒，急令步惊云去连城寨抓回叛徒冷不防。授命的步惊云立即动身，经过乾坤庄南口向东北进发，杀过落马坡走人连城寨。收拾了狂徒关七，便逐屋搜查起来。在大厅二楼，从一个化装忍者口中得知冷不防可能躲在院中右下角的书房里。步惊云立即追人藏书阁，从一个小喽罗那里得到冷不防的确实位置。在南面的别院，步惊云终于干掉了冷不防。刚出别院，又遇上无双城的武释尊，话不投机当场比试。草草打发了释武尊，一直潜伏在身边的雪暗天终于耐不住起事发难了。念在多年跟随效命的份上，步惊云最终放了雪暗天一条生路。

解决了连城寨的事情，步惊云便准备赶往凤溪村，去赴释武尊的比武之约。路上打散一伙杀手救下一个奄奄一息的老人，并答应将一封书信交给乾坤庄彦庭。进



人凤溪村，在客栈意外地遇到孔慈，私下约会却被聂风撞见。孔慈一时情急，托词去南安镇办事先走掉了。步惊云放心不下，随后也出北村口来到南安镇。在大客栈却没有找到孔慈，步惊云只得失望地从客栈正门走出。却碰见现改投剑圣门下的断浪，断浪因嫉恨当年落败之仇，当即与步惊云比剑。实力就是实力，小小的断浪有啥可怕，要不是释武尊和独孤鸣及时出来保护……哼！就这样走，那有那么便宜的事？步惊云随后向东撵了下去，可是……可是，怎么偏偏会碰上剑……剑圣呢？咳，任命等死吧。断浪这斯，实在卑鄙，他并没有立刻杀死步惊云，而是将他绑在谈及色变的凌云窟火麟洞，想要折磨死步惊云，但是老天有眼让聂风及时出现。

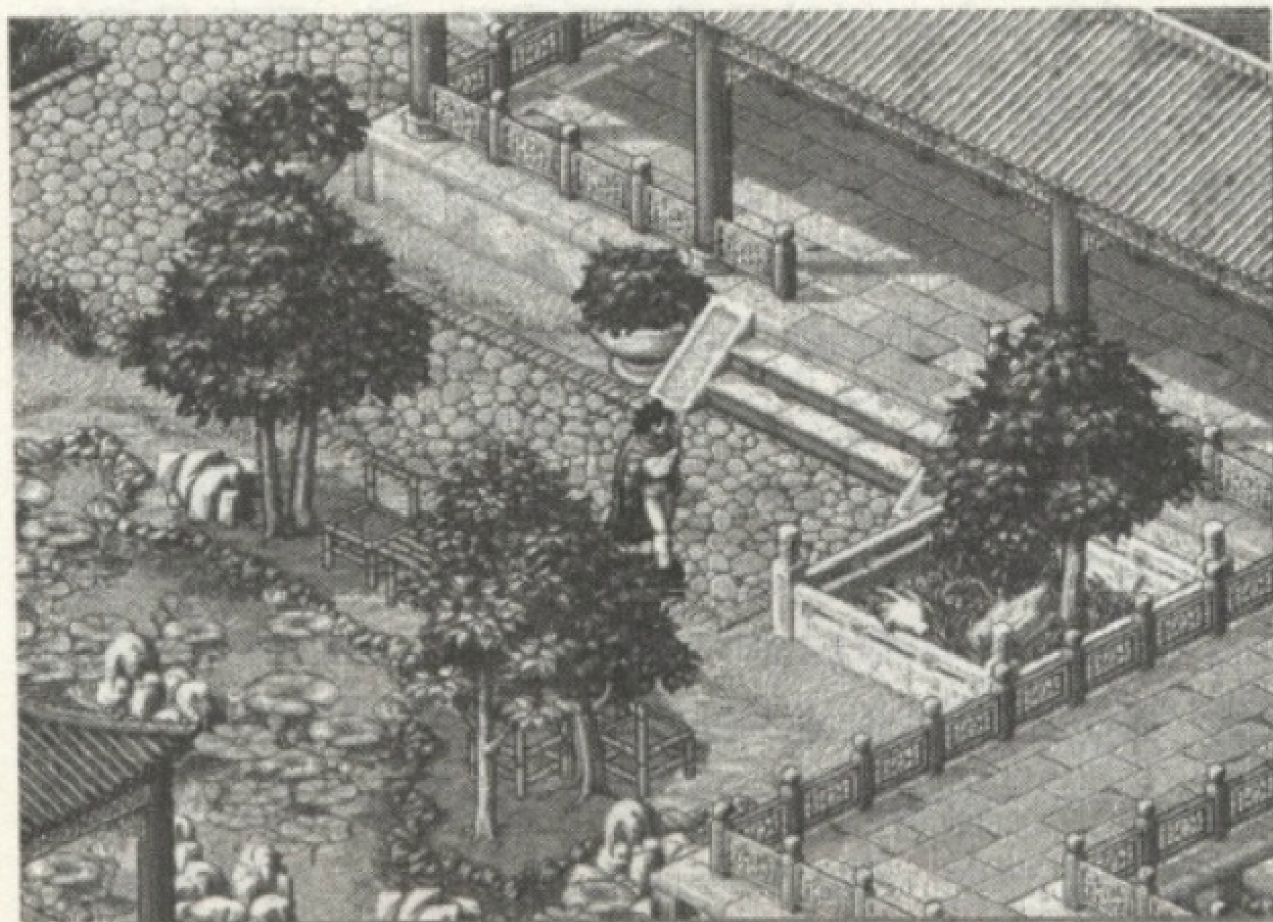


这时雄霸的日子可不太好过，剑圣复出和七日后的大决战，使雄霸终日惶惶，急令文丑丑发出调令召步惊云和聂风回来准备应战。这边，步惊云获救后和聂风下了乐山，在路牌附近发现了一个落单的小姑娘，护送小姑娘回乾坤庄一间围满人的民宅。终于找到了彦庭姑娘，从她口中知道中原活动着一批东瀛忍者，并了解了一些有关天干地邪秘籍的事情。“天干地邪，地莫邪生。双绝若现，异域生辉。”难道东瀛要人侵中原？！此事非同小可，步惊云和聂风决意先上黑山寨一探究竟。进



人黑山寨后山的洞穴深处，步惊云不但发现了东瀛武士峰月雷藏，还找到了当年带队血洗霍家庄的元凶——刺客蝙蝠。打退峰月雷藏及其幻身，步惊云才知道这些东瀛忍者在凌云窟火麟洞有所行动。当回到火麟洞时发现火麒麟又现身了，步惊云和聂风众志成城终于将火麒麟打败，步惊云也从此摆脱了幼时的噩梦惊扰，并在旁边的宝鼎中得到上古神兵——干将神剑。

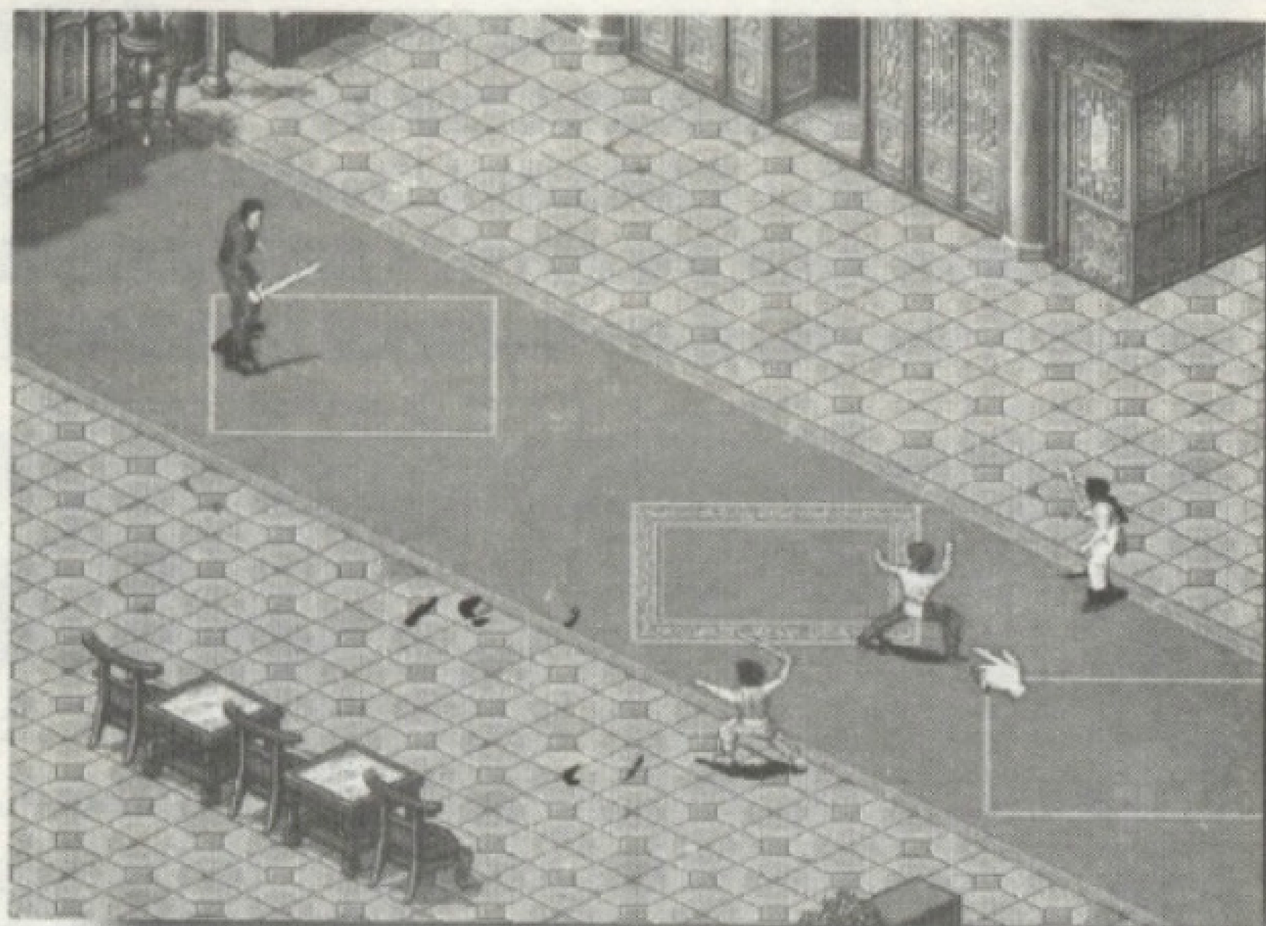
回到天下会，步惊云与秦霜吵了一架后迫不及待地到后山找孔慈。不料又被聂风看个正着，步惊云一怒之下将聂风击伤，关键时刻，孔慈竟然挺身挡住了步惊云打向聂风的雷霆掌力，原来她真正喜欢的人是聂风。步惊云悲痛欲绝，再也不掩饰对孔慈的情感，当着大师兄秦霜人面，抱着孔慈的尸体离开，连雄霸的帐也不买了，一副挡我者死的失心状态。猛然间，步惊云想起侠王庄有颗助颜防腐的冰魄。步惊云立刻抱着孔慈的尸身，冲出天下会向侠王庄奔去。与此同时，无双城众人已然前来赴七日之约。但此刻的剑圣踉跄走到天下会门口，自知阳寿将尽，于是他不惜以魂化剑，元神出体，在雄霸面前把圣灵剑法的极至——人剑合一施展得淋漓尽致。只可惜在取雄霸狗命的一瞬间，剑圣肉身被冲出门外的步惊云误伤，以至前功尽弃，撒手人寰。步惊云却因此得到了圣灵剑法秘籍，但此刻步惊云一心要得到千年冰魄，所以无心参读这本旷世绝学。



在侠王庄门口，步惊云从仆人口中获悉吕义正在乾坤庄办事。在先前击毙张全的屋子，步惊云惊异地发现乾坤庄的张全、黑山寨的朱献和寒山派的陈羽都没有死。原来他们一直勾结侠王庄在这里诈死瞒名地躲着，那么今天就打发你们一起上路吧！彻底结果了三人，步惊云终于在侠王庄门口追上了吕义。经过一场鏖战，最终杀死了吕义，并夺得了一把侠王剑。随后步惊云长驱直人杀进庄子，在一间小屋的书桌上找到“鬼珠”和“玉刀”。再往里走，遇到了侠王庄的百人杀阵。此阵玄机颇多：一个敌人出现时，敌人是打不跑的；两个敌人出现时，可打开一个缺口；三个敌人出现时，阵行复原自己被传送到任何一点；四个敌人出现时，阵行复原自己被赶出阵外；只有五个敌人出现时，才可穿过此阵。阵图如下：

20	O	X	O	O	O	O	O
19	O	O	O	O	O	O	O
18	O	X	X	O	O	O	O
17	O	O	O	O	O	O	O
16	O	O	X	O	O	O	O
15	O	O	O	O	O	O	O
14	O	O	X	O	O	O	O
13	O	O	O	O	O	O	O
12	O	O	X	X	O	O	O
11	O	O	O	O	O	O	O
10	O	O	O	X	X	X	O
09	O	O	O	O	O	O	O
08	O	O	O	O	O	X	O
07	O	O	O	O	O	O	O
06	O	O	O	O	O	X	O
05	O	O	O	O	O	O	X
04	O	O	O	O	O	O	O
03	O	O	O	O	O	O	X
02	O	O	O	O	O	X	O
01	O	O	O	O	O	O	O

穿过百人杀阵，进人关帝庙的右上屋，启动持剑武士雕像上的机关，便可从左面屋子中的暗门下到地道中。在第一层里，除了通往第二层地道口正南面的火盆不点，其余5个都要点燃。在第二层地道中，除了东南方一个向北通行到尽头的火盆不点，其余2个都要点燃。最后点燃第三层中所有的火盆，一直向里走又见到了狐仙。尾随它进人密室，点燃室内所有未燃的火盆，并将三只狐狸带上蒲团，大狐仙便将千年冰魄的藏匿地点说了出来，步惊云随即便在地面的关帝像里找着了千年冰魄，使用冰魄后孔慈的遗体立时变得和生前一样美



丽，步惊云决定将孔慈的尸身安放到皇后陵中。出安南镇北口前往后陵。在陵室中先和守棺的民工交谈，再赶走入口右方一面壁人，然后按下墙上的按钮，把官差引出来收拾掉。再回到棺木旁，将那里的官差打败，把孔慈安放在棺木中，最后将所有民工和官差赶出后陵，并把隔世石放下以防别人偷尸。

下篇：成也风云　败也风云

回到天下会，到天霜堂孔慈住的地方，打发了守卫，从床头柜取回锦盒。在天霜堂大厅，步惊云偶然触动了大厅东北方角落的一副字画，紧跟着在西南角露出了一条暗道。步惊云好奇地下人暗道，一路搜索终于找到了神秘的天下会第一楼。在第一楼大厅将六把椅子摆正，地板上便现出一把无双神剑。装备好神剑后，步惊云在东首找到了正在练功的雄霸，真是天赐良机，趁着雄霸不能运功正好可以下手杀他。此时，步惊云压抑在心底数年的积怨终于可以舒展开了，报通了真名实姓正欲结束雄霸。然而天不佑人，偏偏关键时刻，常年躲在第一楼的天池十二煞的铁埽仙出现了，雄霸此时说出孔



慈是他为离间挑拨三兄弟而设下的一步棋。霎时间，步惊云心境大乱，眼看堪堪不敌，急中生智骤然施展出圣灵剑法。趁着雄霸等人惊愕之际，步惊云匆忙夺路逃出第一楼。在第一楼地道中，步惊云分别打退纸探花、狗王、媒婆、夫唱、妇随，最终被大师兄秦霜救出地道。原来，雄霸刚才一席话，都被秦霜听见。秦霜痛恨雄霸利用爱妻分化师兄弟感情，遂与雄霸反目。步惊云和秦霜先到乐山竹林，将鬼珠放到那只闪烁的宝鼎中取得无数上等补药，之后两人直接向凤溪村进发。

在凤溪村南口的破屋中，会合聂风、独孤鸣和释武尊等人。叫人惊异的是，连雄霸身边的红人文丑丑都加入到反叛的行列。秦霜说，师兄弟三人的恩恩怨怨皆由泥菩萨给雄霸的一幅卦文而来，卦文说：金麟岂是池中物，一遇风云便化龙。九霄龙吟惊天变，风云际会浅水游。意思是说雄霸虽有极大野心，然成也风云，败也风云。



此时雄霸带领着天池十二煞追至凤溪村，虽然众人齐心合力打退了天池十二煞，但已是强弩之末，最终惨败在雄霸手下。释武尊说只有聂风和步惊云二人合力，才能达到“摩何力量”击败雄霸。聂风为救步惊云失去了一只眼，大师兄秦霜也因此废了武功。幸亏一位神秘人及时相救，步惊云才得以脱险。当步惊云醒来时，见到恩人于狱和神医，才知道是于师傅从雄霸手中救出了他，并把威力无比的麒麟臂传给了他。

步惊云为了不给于师傅带来麻烦，急忙告辞出来。这时于楚楚从屋中赶出来，请步惊云先帮忙把一直追捕于师傅的捕神赶走。受人救命之恩，当然不能拒绝了。根据南安镇镇民的指点，步惊云径直来到了捕神经常出没的不夜舫。果然在这里见到了捕神，这捕神真够狂的，连步惊云也要捉拿？！先修理他一下，让他清醒清醒。没想到那个捕神也够倔的，执意要抓于师傅，步惊云一个没注意被他走脱了。与不夜舫中的白衣少年叶平和掌柜聊两句，得知叶平与潘镖师的女儿潘子菊相爱。



出门却见潘镖师正欲逼女儿嫁给拜剑山庄少主，硬要拆散眼前这对小恋人。饱受情感折磨的步惊云哪里还看得下去？出手打退了武馆的打手，正欲对潘镖师下手，潘子菊过来代父求情，这样的义举不仅感动了步惊云，同时也唤起了父亲的良知，成全了这对苦命鸳鸯，步惊云于是悄悄地离开了不夜舫。这时捕神已跑得不知去向，在镇中一番寻找，没有找到捕神，却因身后的无双宝剑引来视剑如命的剑贫。剑贫真是难缠，为学一招半式竟不惜下跪。神经！还是快闪的好。在桥头碰到于楚楚和拜剑山庄少主傲天，好蛮横的傲天，要不是赶着救人早就该扁他一顿，还是先忍忍吧，日后再好好调理他。同楚楚赶回家，步惊云适时拦住了捕神。好个英烈之士，末了为让步惊云放弃杀机，竟然不惜献出生命。唉，真是可惜。

办完捕神的后事，步惊云带着楚楚向后陵进发。难道真的让剑贫料对了？常年征战的无双宝剑终于不堪老化，在坚硬无比的隔世石面前断个粉碎。难道今生再也见不到孔慈了？步惊云真情流露，连在一旁的楚楚也深受感动。最后，步惊云决定去拜剑山庄参加剑祭，夺取即将现世的绝世好剑。在回南安镇的路上，救下一个猎人，得知一伙东瀛忍者正汇聚在寒剑山庄。（分支：可以先赶往寒山派，结果了鬼忍四煞和神圣一刀流，夺取莫邪神剑。但是这里似乎有个超级BUG，战斗结束后步惊云无法走出寒剑山庄！）在南安镇码头，步惊云雇一叶扁舟，和楚楚一起向拜剑山庄驶去。

踏上拜剑山庄的码头，与断浪及剑贫打过招呼，就可进入拜剑山庄。在拜剑山庄的大厅先比试了一下，便各自回房休息去了。步惊云思念孔慈，一个人独自来到西跨院的练武场，发现了一副火麒麟的壁雕。和庄主夫人聊了一会儿，步惊云便打算回去休息，在池塘曲桥上恍惚间竟把楚楚误认为孔慈。难道已经喜欢上这个小妹妹？不，绝对不可能，不要胡思乱想了，还是早些回客房休息吧。

次日，步惊云收拾利落，一鼓作气穿过剑池迷宫来到铸剑池（进迷宫后向左拐），此时剑晨也奉师命来帮步惊云。来得早不如来得巧，正好赶上绝世好剑从剑池中升起，步惊云为求宝剑以身试险，终于拿到了宝剑。用三毒血给绝世好剑开过刃后，步惊云和剑贫、断浪展开了一场夺剑比赛。先在铸剑池东面打败断浪，再在西南方结果了剑贫，而后在东南方的宝箱前得到了绝世好剑。返回铸剑池，剑魔突然得知步惊云就是杀死其弟捕神的凶手，随即出手发难。这时护剑使者温弩和冷胭也加入进来，帮助步惊云打发了剑魔。之后，聂风赶来通知步惊云，雄霸和天池十二煞就在附近，准备来夺绝世好剑。

装备上绝世好剑，从剑贫出现的地方走出剑池迷



宫，一路上把挡路的天池十二煞打倒。在迷宫出口，为防止雄霸对楚楚发难，步惊云请温弩、冷胭和剑晨先去保护楚楚。在海边终于和元凶雄霸站在决斗场上了，风云再度合作终将雄霸打败。但是，卑鄙的雄霸竟然以大师兄的性命加以要挟。看着为自己周身全废的秦霜，面对着情义和仇恨，步惊云破天荒地选择了情义。雄霸最终得以脱身，但是一心要复仇的步惊云一下子失去了生活重心，身心疲惫地倒在了沙滩上……

智冠科技	出品公司
CDx2	载体
RPG	类型
中文	语种
WIN95	系统

总评 79

画面 / 音효 / 操作 / 剧情 / 娱乐

MIGHT AND MAGIC VI THE MANDATE OF HEAVEN

魔法门VI 天堂之令

北京 吴瑞川

在经历了《魔法门英雄无敌 II》那个血与魔法的年代，正直善良的王子罗兰德（Roland）登基称王，君临天下。邪恶的阿基贝尔德（Archibald）被作为石像永远地立在皇家图书馆里。在魔法门VI（以下简称MM6）中，你要是有兴致的话还可以到铁拳城堡去一览“尊容”。古老的恩洛斯大陆又一次恢复了宁静与祥和。但是在一个值得诅咒的夜晚，一颗邪恶的流星把你居住的甜水镇化成了一片焦土。在毁灭前的刹那间，长者Falagar使用传送魔法让你和你的同伴死里逃生。三年过去了，Falagar尽其所能，倾囊相授。现在他已经太老了，该是轮到成长起来的你闯荡江湖的时候了。在重新笼罩在叛乱与邪恶的大陆上，你陷入了一个新的阴谋：罗兰德陛下在远征魔鬼之域中战败失踪，神秘的宗教BAA大肆流行，使人们淡忘了上帝的光辉；不甘在上一次王权战役中失败的领主们蠢蠢欲动，阴谋反叛；年幼的王子Nicolai在执政官Wilbur Humphry的辅佐下，支撑着摇摇欲坠的恩洛斯帝国。在一处废弃的恶鬼营地，你发现了罗兰德写给皇后凯赛琳的信，竟然还有魔王写给臭名昭著的叛国者SULMAN的信。你的命运似乎和这些信件与那个可怕的夜晚有着某种神秘的联系。来吧，勇士们，握紧手中那柄并不锋利的剑，你面前的路还很长很长。

职业介绍所

在闯入MM6的世界前，你有权先选择你和另外三个同伴的职业，这关系到在今后的战斗中你的实力搭配。

游侠（Paladin）：恩洛斯大陆上优秀的战士，他们强劲的肌肉可以支撑沉重的铠甲，并能挥动各种兵刃。但是游侠只能掌握有限的几种魔法系（生灵系Mind，心灵系Spirit，肉体系Body），在探险的后期，游侠的锋芒渐渐失去了光辉，频频使用治愈魔法补血解毒，俨然是一个护士长。

弓箭手（Archer）：凡是在Diablo的地狱中战斗过的朋友，无一不对弓箭手留下了深刻的印象：美丽、轻盈，人如精灵，箭似流星。在MM6中弓箭手同样是仙女的化身，但她们柔弱的身躯只能穿着皮革制品，最多也只是披挂链子甲。不过她们可以修行元素系魔法（风系，火系，水系，土系）。

骑士（Knight）：帝国中最强大的战斗机器。骑士就是壮啊，没有他穿不上的重甲，抡不动的斧子。然而四肢发达便导致了头脑简单——骑士也真是笨啊，魔法咒语他从头到尾压根就记不住，直到挑战大魔龙的时候，我们英勇的骑士还是一手持盾，一手持斧，穿梭、劈砍于绚烂的魔法和火焰间。

牧师（Cleric）、德鲁伊教徒（Druid）和魔法师（Sorcerer）：都是职业魔法师，他们的差别仅限于掌握的魔法种类不同，是对人类系（生灵，心灵，肉体）、元素系（风，火，水，土）、光明系及黑暗系魔法的一个排列组合——牧师就是人类系和光明、黑暗系的并集，德鲁伊教徒则是人类系与元素系的并集，魔法师当然是所有魔法系的全集了。这里要特别说说魔法师，作为专职的魔法师，他（她）可以学会的魔法包罗万象，无奇不有。但是与骑士形成鲜明对比，一个壮得象牛，一个弱得象风；一个笨得要死，一个聪明得过分。总之魔法师只能披着皮甲，拄着法杖，别着匕首。在刚刚开始的征途上，你别指望他能用强力魔法独当一面，但一





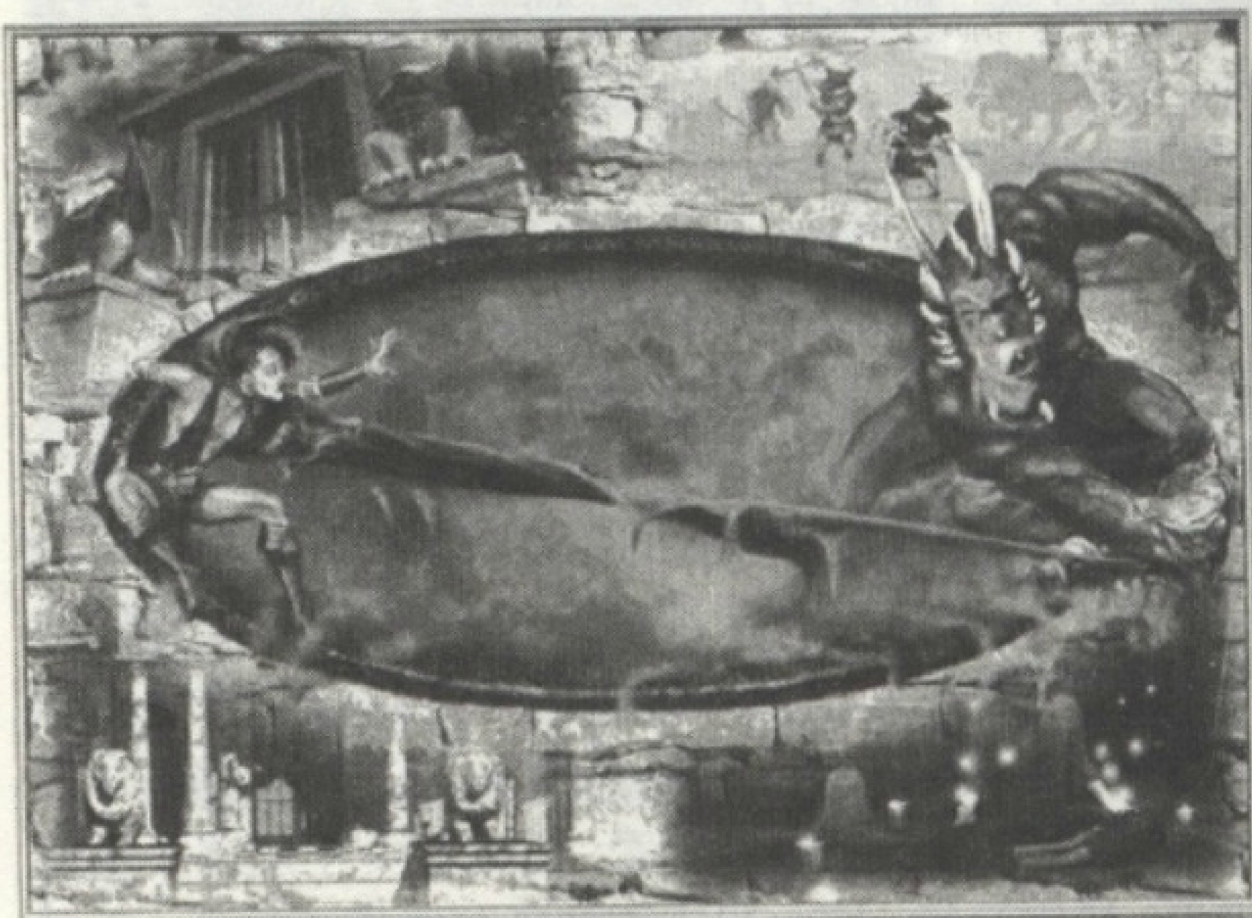
定有一天，你的法师终于领悟了世间的真谛，到那时一抬手一个致命蜂群（Deadly Swarm），漫天的蜂群象龙卷风一样扫过，妖魔鬼怪抱头鼠窜，你则傲立不动，方现英雄本色；或者打出一个星星火花（Spank），无数反弹的火球在封闭的洞穴内划过，流光闪动，真是分外妖娆。当然了，在MM6中提供的默认配置——游侠＋弓箭手＋牧师＋魔法师的确是一个黄金组合，其能力值、技巧选择也是最合理的，初次上手的朋友完全可以坐享其成。单击头像右侧的箭头，你可以选择你同伴的面孔，看着一张张期待的脸，伴着“我行啊”（Choose me）的话语，是不是有种人事处处长的感觉？不过说句实话，来来回回十几张面孔，大多是面目可憎，根本没有咱逍遥小哥那样的英雄少年，更没有灵儿妹子如此的纯情少女了。唉，真想不通中世纪的审美观。

上手指南

当你踏出职业介绍所，真正的冒险终于开始了。MM6的界面简单明快，一目了然画面下面的四个头像就是你和你的同伴的面孔啊，他们会根据实际情况做出喜悦、恐惧、疯狂、中毒、受伤、石化（被石化）等十余种表情。你甚至可以去酒馆一醉方休，看着自己醉眼朦胧，踉踉跄跄的样子，也是别有一番情趣。右上角的地图框是你必不可少的指引工具，MM6将自动绘制你所走过的迷宫地图。你只要一只眼睛盯着地图，另一只眼睛盯着走廊的尽头，没问题，你最多被蜂拥的妖怪们咬死，而绝不会被迷宫困死。地图下面象窗户似的两块是你雇佣人的头像。MM6中的人物千奇百怪，有可以为你每日疗伤，为你增加10%（甚至更多）经验值的，还有能帮你在水上飘，空中飞的……当然，也有什么都不会的，只想搭伴周游世界。总之，只要你有钱，并且声望不算是人人喊打的那种，雇上两个貌美如花的女子，或者是特有个性的海盗，便可六人一道踏遍天下，饱览名山大川。

雇佣头像框下面是个小书架，单击其中的四本书分别是“现有任务”、“自动笔记”、“区域地图”、“当前时间”。“现有任务”以最精练的话表明了你该干什么，注意任务颜色的区别；“自动笔记”帮你记录各种药水的配方，你可以象当年李时珍一样上山采药去，然后躲在家里炼啊炼啊，小心了，吃错药是要死人的（见附3），同时自动笔记还记录有各地泉水、井水的饮用效果（见附4）。而在石碑一栏则记录着你在各地石碑处读录的密码，人像一栏则记录你从先知（Seer）那里得到的启示（先知住在铁拳城堡北方的山顶），还有一项就是特殊物品与特殊液体；“区域地图”与荧幕右上角的地图框有异曲同工之妙，只是可以更方便地放大缩小；而“当前时间”的作用亦是非同小可，它绝不象《古墓丽影》中的指南针那样是个摆设。在MM6中有的任务有相应的时间限制，轮船码头，马车驿站也都有自己的时刻表，可不是随叫随到，更有几个重要日期不可忽视（3.20、6.21、9.23）。

小书架下的红苹果表示食物，你在大陆上旅行每天要消耗一个苹果（好象少了点），至于食物来源嘛，你可以光明正大地投宿补充食物，也可以凶神恶煞地去野炊妖精那里抢，也可以偷偷摸摸地去地下城顺手牵羊。



苹果右侧那明晃晃的就是让鬼推磨的钱！别忘了在敌人的尸体上翻翻啊，这是你初期军费的主要来源。底部的四个按钮分别是魔法、休息、状态、系统。魔法按钮可由你已经掌握的魔法中挑选出你最爱的设置为快捷魔法。休息按钮可以设定你“发呆”的时间长短，我就曾在一处山野里苦苦等候王子殿下，一等就是三天三夜，真是等到花儿也谢了。系统即LS大法的发源地。好了，没啥可犹豫的了，我们上路。

当你迈出探险的第一步时，你就会为眼前的青山绿水，蓝天白云所陶醉，你的确很难想象，一个没有硬件加速的3D空间怎么能如此的细致入微？当你走过小



镇的围墙时，你是否注意到墙边一簇野花正在怒放；当你登上山头时，夕阳余辉中的大海烟波浩淼，一碧万顷；在无边的夜幕中闯荡，你的视野所及，只有眼前的一小片光明，以及射出的火箭所划亮的一线空间，夜色中漫漫隐现的巨大山峰象魔鬼一样向你压过来，如果这时突然蹦出一个骷髅，啊~~！心脏不好的朋友们小心了。也许是在Diablo的地下城憋得太久了，我分外珍惜MM6中的黎明，总是在凌晨登高远眺东方，夜色被曙光一寸一寸地压缩着，终于光明战胜了黑暗。屹立在黎明清新的晨风中，聆听小鸟叽叽喳喳的鸣叫，这情景总是叫人精神为之一振，连冲杀过来的小鬼都觉得有些可爱了。

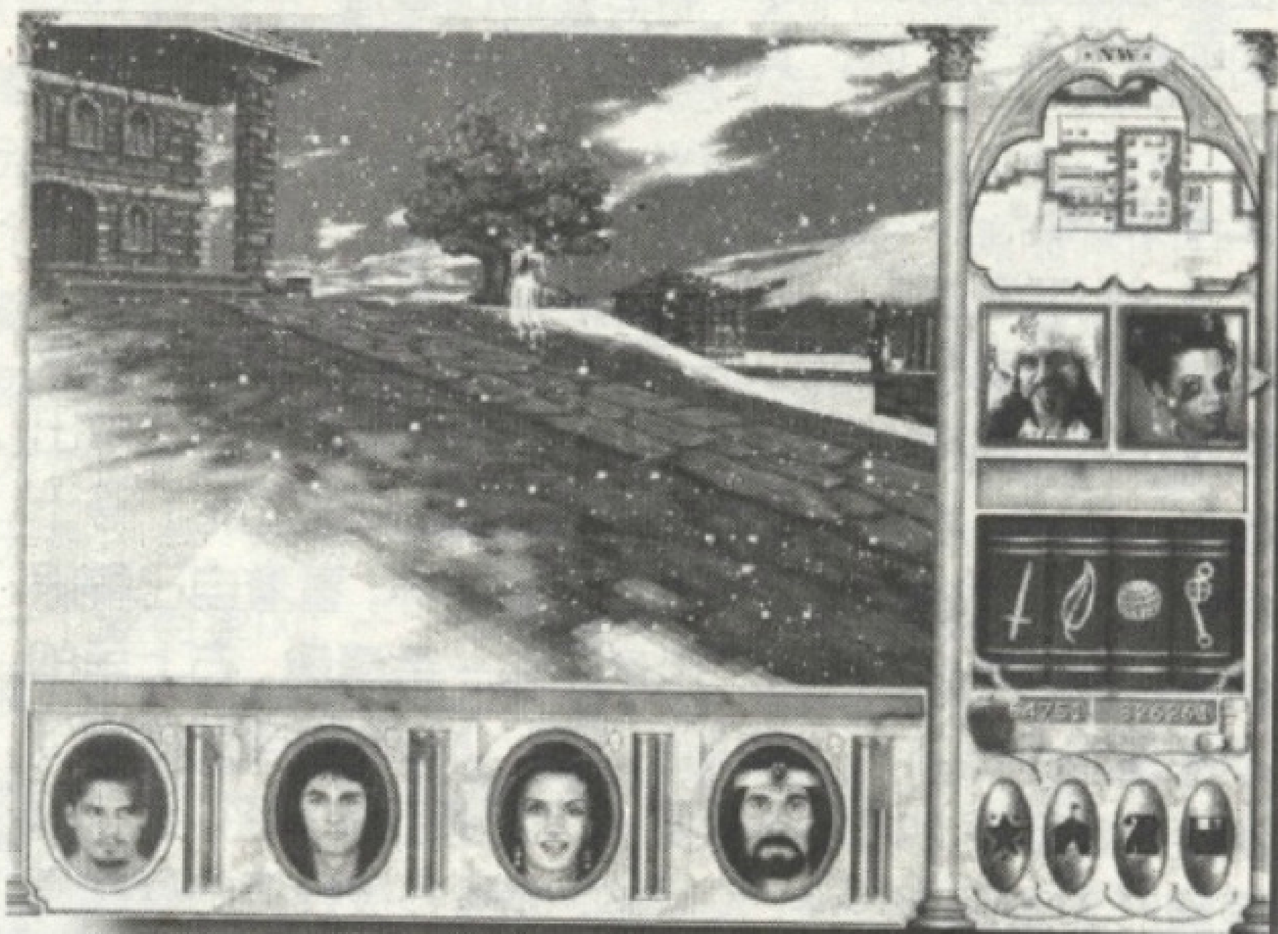
笔下纸上，寥寥几行文字实在不能完全表达MM6图像的精美。朋友，你先不要急着去砍砍杀杀，随便的走走看看，人生也是一道风景。MM6是一个标准的RPG，这不容置疑，但同时它也是一部并不标准的MUD，每一个MM6的玩家都有这样的感悟吧。完全开放的地图，你要是有本事，有胆量，有存盘，就大可一路向西杀去；你若一心只想发财，那么可去荒山野岭杀人越货，或者往返奔波倒买倒卖；如果你终生沉迷于加官进爵，封妻荫子，那么记住那些王公贵族的嘱托，去动荡的大陆上行侠仗义，英雄救美吧。《金庸群侠传》的框架结构一直为玩家们津津乐道，那么走进MM6吧，这里的世界更精彩！

说英雄，谁是大英雄

RPG游戏的基本特征之一就是升级，在MM6中完美而繁复的升级系统令每一个玩家都为自己的未来而忧心忡忡。事实上，由于众多的技巧升级选择，你只要不是骨灰级的玩家，几乎都不可能是个“十项全能”，当然，你要是用FPE的话我就无话可说了。MM6中的升级系统好比是一所大学，各种升级转职的选项琳琅满目，令人眼花缭乱。但实际上，主线十分的清晰：

取得任务→大开杀戒→增长经验值→到训练中心苦苦修炼→升级增长技巧点数，再把技巧点数加到你所期望的项目中。总体上升级可分为：武器、魔法、防御、其它四大类。而每一类中又包括着具体的项目，以武器类为例，有剑术、枪术（注意，这是冷兵器）、杖术、锤矛术、弓术、斧术、匕首术，言下之意你活到老学到老都学不完。首先你要掌握一项技能，例如加人斧头帮(Blades'end Gguld)，掌握剑术的技巧。然后在训练中心进行升级（要交钱的），将所得的技巧点数加到武器栏中剑术一项上，升级到第几级就耗费相应的几点技巧点数，当你拥有高超的剑术技巧等级后，可寻访遍布在大陆各个角落的房子，敲开一扇又一扇的门，寻找可以为你提升剑术技巧称号的老师（见附5）。技巧等级升到第四级就可获得“专家（Expert）”称号，一旦成为某项技巧的“大师（Master）”，呵呵，你就可以凭借此技傲视群魔了。你若能耐得了寂寞，忍得了苦痛，一咬牙潜心只练剑法，升到60级（最高级别），便可将一柄长剑使得出神入化，想当年令狐冲以独孤九剑笑傲江湖，无人能敌的英雄气魄，也不过如此吧。

与技巧升级相提并论的是职业升级——首先你的声望值要与你将获得的荣誉称号相符合，切记不要在大街上胡乱试验你的武器与魔法，杀人不用偿命，但亲眼目睹暴行的百姓会群起攻之，虽然他们是不堪一击，可是你杀光了善良的人们也只会臭名远扬(声望会从一般(Averrage)→恶劣（Bad）→可耻（Vile）→卑鄙



(Despicable)→残暴(Monstrous))，这也是一种变相的升级吧。有了人人称颂的好名声，你再得到王公贵族的赏识就可以升官发财了，不同的职业可以获得不同的声望

1．游侠→十字军战士（Crusader）→大英雄(Hero)

升级地点：铁拳城堡（Ironfist Castle）的山上皇宫（Throne Room）。



升级任务：在浓雾岛上营救被贵族掠夺的少女，她被关押在银湾镇的前沿哨所里 另外你还要寻找贪玩走失的王子殿下，记住不要漫山遍野的喊，去铁拳城堡以北的马戏团你才会抓住这个小顽童 去杀死丑陋的长牙(The Longfang)，它的寝宫在黑摩尔城堡（The Castle Darkmoor）的北侧。剁下它的爪子，这是你武力最好的证明。

2．骑士→保皇党党员（Cavalier）→皇家勇士(Champion)

升级地点：布特雷格湾（Bootleg Bay）的调味瓶（Caster Temper）

升级任务：他会叫你跑到自由天堂(Free Haven)西北的一个小村庄酒吧，找个保皇党党员。和他聊聊，得知主管叫Osric Temper，找到并向他申请即可。这家伙还想试试你的身手，去把战神宰了让他瞧瞧。

3．魔法师→天才魔法师（Wizard）→首席大法师（Arch Mages）

升级地点：浓雾岛（Mist）的皇宫（Throne Room）。

升级任务：君主牛顿（Alert Niwton）叫你去喝魔法泉，在布特雷格湾（Bootleg Bay）的小村庄和马戏团之间有一眼泉水。另一个任务简单得多，去铁拳城堡西南角的诅咒泥潭(The Mire of the Damned)找水晶。

4．弓箭手→法术弓箭手（Batter Mage）→魔法弓箭手（Carrier Mage）

升级地点：白帽镇（White Cap）北面的皇宫(Th-rone Room)。

升级任务：你要在冰雪之风（Icewind）取得一串打开龙塔(Dragon Tower)的钥匙，并校正龙塔：把新索匹格镇、浓雾岛、自由天堂、银湾镇、布莱克郡五座城市的龙塔用钥匙调整为只打大型猛兽（Large Creature）。

5．牧师→主教(Priest)→大主教(High Priest)

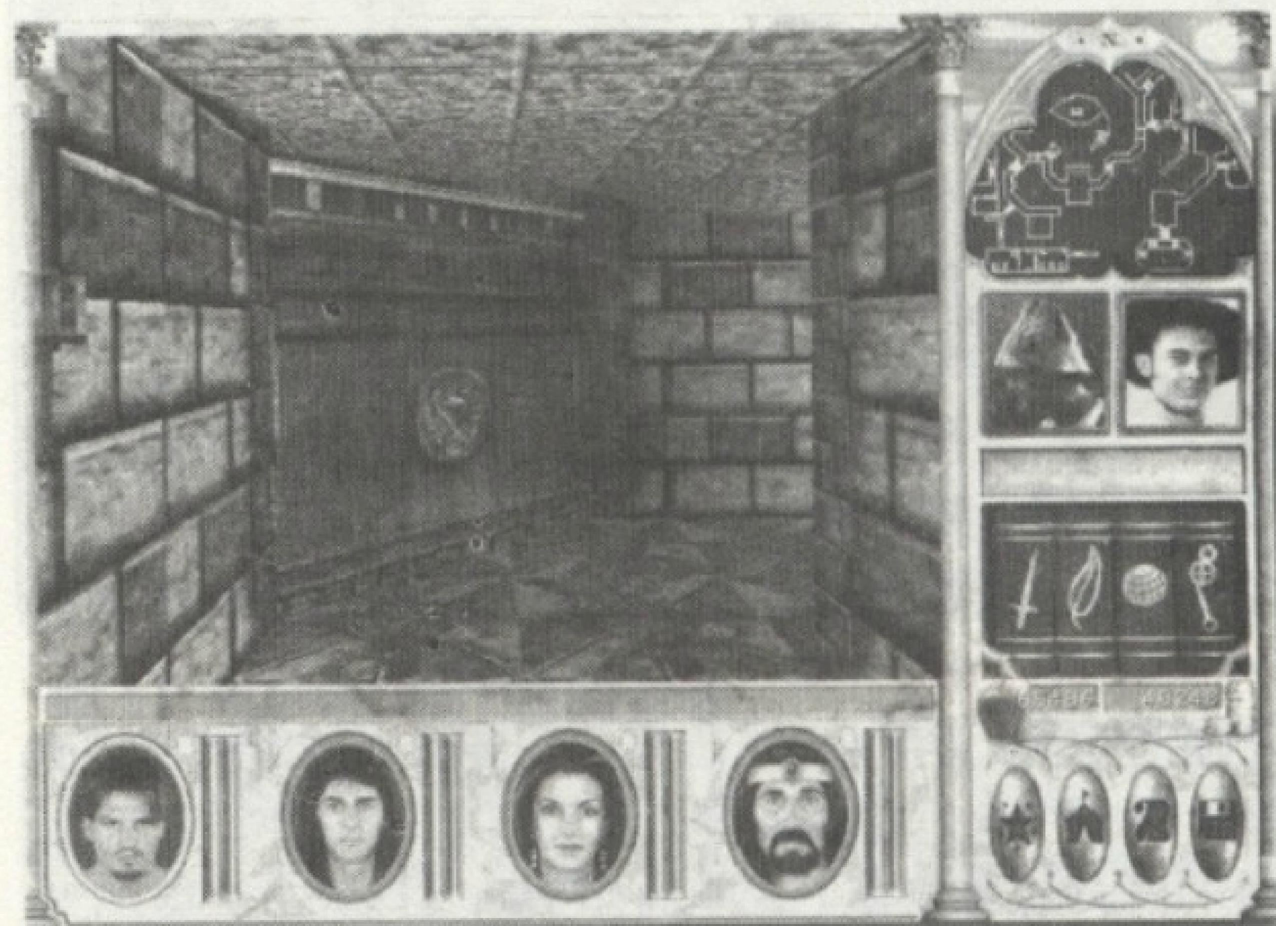
升级地点：白帽镇东侧的冰冻高原(Frazen Highland)上的皇宫（Throne Room)，你要是掌握了飞行术，就不用吃翻山越岭的苦头了。

升级任务：雇佣一个石匠（Stonecutter）和一个木匠（Carpenter），重修在自由天堂的寺庙(Temple)。石匠住在自由港的西北，木匠住在自由港商店的附近；搞到恐怖之圣餐杯(Scared Chalice)，在自由天堂东方海面上的一个小岛，圣餐杯珍藏在一间修道士的庙宇中，重新把它安置在自由之港的寺庙中后，去皇宫谋取大主教的称号吧。

6．德鲁伊教徒→德鲁伊大法师（Great Druid）→首席德鲁伊法师（Arch Druid）

升级地点：银湾镇（Silver Cove）皇宫（Throne Room）。

升级任务：必须在3月20日至6月21日、9月23日至12月21日去太阳祭坛（The Altar of Sun）朝拜，圆形的石头组成的祭坛在银湾镇的北方。你也许有幸领略太阳神的恩典。在满月的夜里去自由天堂西北的月亮神殿祈祷，月亮女神就会实现你首席德鲁伊法师的

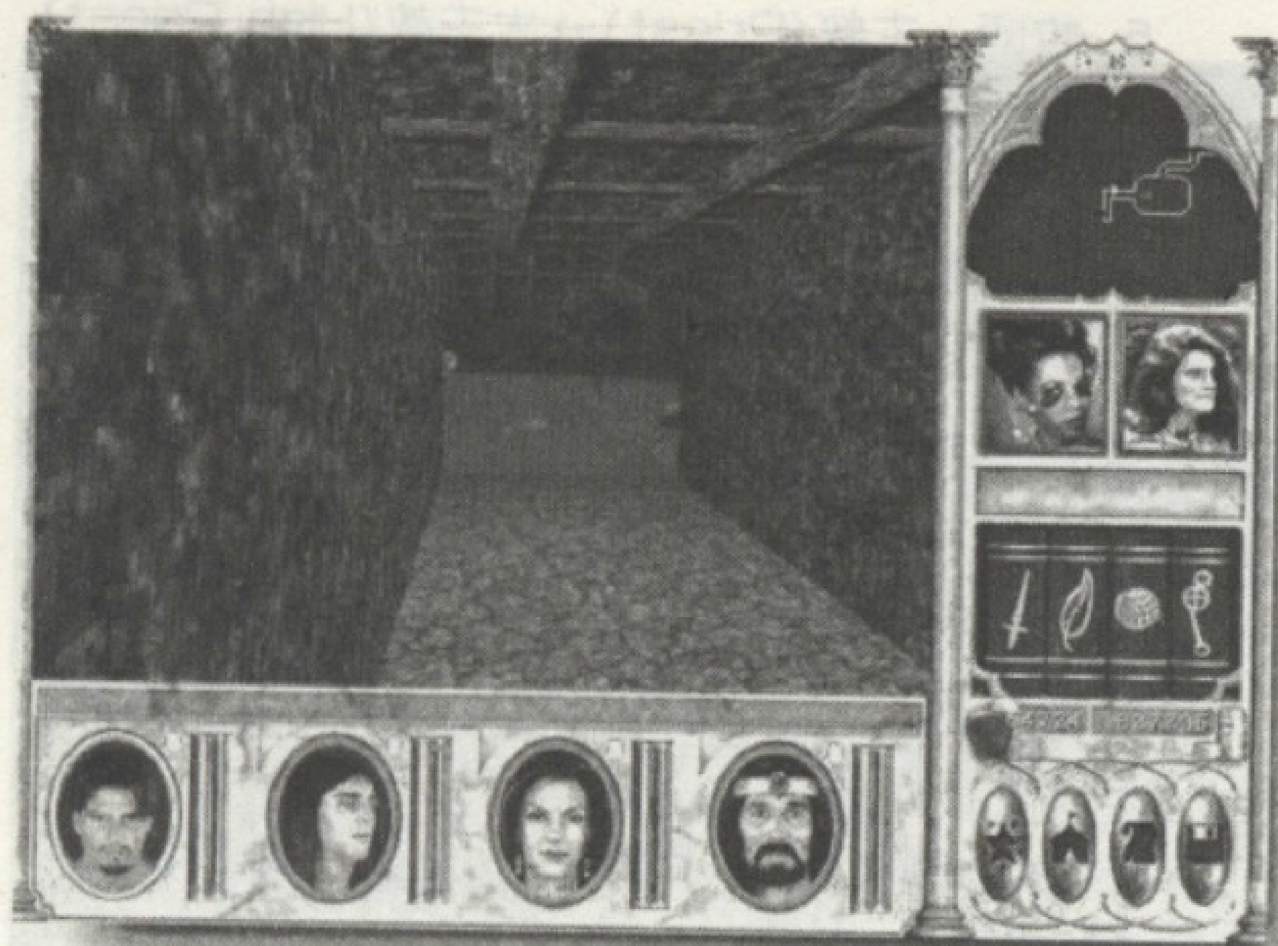


梦想。

你若想成为名震天下的大英雄、大豪杰、大法师，就不得不为这个摇摇欲坠的帝国往来奔走。任务是有些烦琐，敌人也的确很难惹，但你若只想在江湖中打打杀杀，而不思救国救民。那么你只会是一个职业杀手，而不可能欣赏到结局动画的风采。为了我们神圣的主，你必须将任务牢记在心，并付之行动。

敢问路在何方

恩洛斯大陆幅原辽阔，从白雪皑皑的北国到海风习习的小岛；从遍布岩浆的龙域到深不可测的地下城。江山如此多娇，引无数英雄竞迷路，看各大城镇间车来车往，大小码头上帆船进进出出。庞大的交通网络让人



惊讶之余，有时却又让人感觉无从下脚上路。所以我这里提供各位一份最新鲜的《马车轮船时刻表》，来来来，新来的朋友可要人手一份啊（见附7）。不过你若是掌握了飞行魔法，那么便可抛去赤脚徒步的艰辛，低空掠过山峰峡谷、村庄闹市，也确是一种享受。当然最简单不过的是回城魔法了（Town Protal），千里奔波只在弹指一挥间。

在恩洛斯大陆上旅行要勤于看地图，善于记地名。随时抄下升级训练的地点，酒店旅社的所在，哪里能吃住睡，哪里能好好学习，哪里能拜见君王……当你终于完成你的征途时，会领悟到MM6绝不仅仅是个游戏，它是一个重新树立自我的社会！

过关流程

一开始先把身上的信送到新索匹格镇旅馆的Andover Potbello，再去铁拳城堡接受找回王子尼古拉的任务。当加入队伍后，只要队伍休息或长途旅行，他便会自己偷偷溜走，此时可到马戏团中找回他，将他带回铁拳城堡（马戏团的行程：4月到布莱克郡，8月到幽灵沼泽，12月到布特雷格湾），而后再答应帮忙寻找科耳本公爵的盾。这面盾牌就在布莱克郡南方，一群狼人守着的箱子里。

回到城堡后又接下寻找时间沙漏的任务，到新索匹格镇东北方小岛上的加里克实验室就可取回时间沙漏。回城堡交差后又奉命前往新索匹格镇、铁拳城堡、银湾镇、自由天堂（两个）、幽灵沼泽、布莱克郡、克里格斯城堡和白帽镇固定那里九个驿站的价格。完成后回城堡又被要求帮忙使冬天停止，这需要去克里格斯城堡北面的山区找到 The Hermit 隐士，他会帮忙。

来到斯通城堡接受了逮捕盗贼王子的使命后，前往自由天堂的Sewer下水道（床底下），抓获盗贼王子并将斯扭送到斯通城堡。而后来到坦普城堡答应去摧毁恶魔据点，那个据点就在克里格斯城堡西北方，去对那里的恶魔施展“三光政策”吧。

当完成了六个议会任务后，不想仍有一人反对你，于是你到铁拳城堡找威耳伯，他要求你到克里格斯城堡东北方的高级羊鸣神庙调查，并送你一件羊鸣教斗蓬。进入神届后你可以在一个箱子中找到叛徒的证据，不过进庙需要有具备等级8级以上的洞察术的队员，完成后你就可以进入 Oracle 神喻了。

由自由天堂的神使那里得知你需要收集四块记忆水晶。水晶A在隐士岛上的高级羊鸣神庙里；水晶B在魔鬼水域村庄旁的阿拉莫斯城堡，在那里你只要收集到城堡中五棵树上的信息，就可得到通行密码 JBARD；水晶C在黑摩尔城堡中；水晶D在克里格斯城堡里，在那儿还能找到国王的遗书。

回到自由天堂的神使处，放置了四块记忆水晶后，神使要你到飞龙沙漠的金字塔中取回进入控制中心的必需物品——控制体。当你找到六封密码信后，走进六个三角形水池中输入密码，就可进入最后的房间取得控制体。而后拿着控制体去见神使就可以进入控制中心，取得古老兵器并学到这个技能。

由神使那里得知要想保住星球就必须先解放被石化的阿基贝尔得王子。到铁拳城堡找尼古拉王子交谈，得知必须先取得第三只眼，并且只知道第三只眼藏在铁拳城堡的附近（井里）。找到后可向尼古拉王子换到一只铃铛，将铃铛拿到城堡上面的图书馆便能解放被石化的阿基贝尔得，你可以得到一份魔法仪式的记录卷轴。

接下来你要完成神使交付的最后任务——到甜水镇的蜂巢中用榴弹枪破坏反应炉，然后杀死魔鬼女王。

结局1：你身上带有魔法仪式的记录卷轴，战斗胜利后你从魔鬼女王背后的出口离开。成功地消灭了魔鬼，并用魔法控制住了反应堆的爆炸，拯救了这个星球，被授予皇家骑士的称号，不过阿基贝尔得王子则躲在暗处冷笑着……

结局2：如果你使用时空之门等其它方法离开或没有魔法仪式记录卷轴，那么虽然消灭了魔鬼，但反应堆的连锁爆炸将整个星球化成了灰烬……

附1：游戏控制

Q：任务简报；Y：令当前人物大叫（Yell）；C：魔法列表；Tab：切换当前人物；T：显示时间；1234：选定当前人物；R：原地休息；+/-：地图缩放；Z：状态查看；X：跳跃；ESC：系统菜单；方向键：上下左右移动；Enter：战斗中切换即时制／回合制；上下+Shift：加速移动；M：查阅地图；左右+Ctrl：左右平移；N：自动笔记；Delete：抬头；End：正视前方；PgDn：低头；F4：切换视窗模式；空格：聊天 捡物品 开门，相当于鼠标左键；A：进攻（远距离为弓弩）；S：施放定义的快捷魔法；Home：飞行魔法下降；PgUp：飞行魔法上升

附 2：职业与技巧

1．游侠（Paladin）

武器技巧：法杖、长剑、匕首、长枪、大斧、弓箭、锤矛、终极＊。

防御技巧：盾牌、皮革、链子甲、钢甲。

魔法技巧：生灵、心灵、肉体。

2．骑士（Knight）

武器技巧：法杖、长剑、匕首、长枪、大斧、弓箭、锤矛、终极＊。

防御技巧：皮革、链子甲、钢甲。

3．弓箭手（Archer）

武器技巧：法杖、长剑、匕首、长枪、大斧、弓箭、锤矛、终极＊。

防御技巧：盾牌、皮革、链子甲。

魔法技巧：元素（风火水土）。

4．牧师（Cleric）

武器技巧：法杖、弓箭、锤矛。

防御技巧：盾牌、皮革、链子甲。

魔法技巧：生灵、心灵、肉体、终极之光明黑暗。

5．德鲁伊（Druid）

武器技巧：法杖、弓箭、锤矛。

防御技巧：盾牌、皮革。

魔法技巧：生灵、心灵、肉体、元素（风火水土）。

6．魔法师（Sorcerer）

武器技巧：法杖、弓箭、匕首、皮革。

魔法技巧：生灵、心灵、肉体、元素（风火水土）、终极之光明黑暗。

7．其它技巧：修理（Repair）、鉴定（Identify）、经商（Merchant）、学习（Learn）、健身（Body uild）、缴械（Disarm）、外交（Diplomacy）、沉思（Meditation）、感知（Perception）。

＊终极武器：爆破枪（Blaster）、爆破来复枪（Blaster Rifle）。

附 3：“本草”纲目

空瓶＋红草莓＝红色：增加 10 点生命值

空瓶＋板兰根＝蓝色：增加 10 点魔法值

空瓶＋黄花菜＝橙色：增加 10 点临时基本属性

红色＋黄色＋橙色：增加 10 点临时装甲

黄色＋蓝色＋绿色：增加 10 点临时抗性

红色＋蓝色＋紫色：解毒

红色＋橙色＋白色 1：英雄魔法（持续 6 小时）

黄色＋橙色＋白色 2：增加 20 点临时基本属性

黄色＋绿色＋白色 3：快速魔法（持续 6 小时）

蓝色＋橙色＋白色 4：石化皮肤魔法（持续 6 小时）

蓝色＋紫色＋白色 5：祝福分母（持续 6 小时）

蓝色＋绿色＋白色 6：增加 20 点临时装甲

橙色＋绿色＋白色 7：增加 20 点临时装甲

绿色＋紫色＋白色 8：包治百病，除了死亡和石化

白色 1＋红色＋黑色 1：永久增加 15 点力量 减少 5 点智力（兴奋剂）

白色 2＋绿色＋黑色 2：驱除所有魔法对年龄的影响，所有 7 项属性 -1

白色 2＋紫色＋黑色 3：增加 20 级临时级别，增加年龄 1 岁

白色 3＋红色＋黑色 4：永久增加 15 点速度，减少 5 点人格

白色 4＋蓝色＋黑色 5：永久增加 15 点智力，减少 5 点力量

白色 5＋黄色＋黑色 6：永久增加 15 点精确，减少 5 点幸运

白色 6＋绿色＋黑色 7：增加 100 点魔法值，增加年龄 1 岁

白色 6＋紫色＋黑色 8：永久增加 15 点幸运，减少 5 点精确

白色 7＋黄色＋黑色 5：永久增加 15 点忍耐，减少 1 点其他属性

白色 8＋蓝色＋黑色 6：永久增加 15 点人格，减少 5 点速度

白色 8＋橙色＋黑色 7：增加 100 点生命值，增加年龄 1 岁

注：以上未列出的药水配方后果均为爆炸，例如：白色 8＋红色＝爆炸（啊~~），请珍惜生命。（红草莓：Widoweeps Berries、板兰根：Phirna Root、黄花菜：Poppysnaps）

附 4：泉水叮咚

这里仅列出几个重要的泉水，其它水源可在自动笔记（Auto Notes）中查询：

泉 1：在甜水镇（Sweetwater）的东南，暂时使七项基本属性加 50。

泉 2：在克里格斯城堡（Kriegspire）的西边，暂时使所有人物等级加 30。

泉 3：在克里格期城堡的西边的火山口里，暂时使装甲等级（Armor Class）加 40。

泉 4：在布莱克郡（Blackshire）中部，恢复魔法点数 50。

泉 5：在飞龙沙漠（Dragonsand）的南部（太危险！），暂时加生命点数 50。

泉 6：在飞龙沙漠中部偏东北的一处神殿（Shrine of God），七项基本属性及五项防御永久加 20。

附 5：各种技巧升级的位置

1．基本技巧（Basic Skill）

布莱克郡（Black Shire）：匕首、鉴定、经商、感知、缴械。

自由天堂（Free Haven）：匕首、鉴定、经商、感知、缴械。

铁拳城堡（Castle ronfist）：弓箭、盾牌、修理、沉思、链子甲、钢甲、心灵魔法、生灵魔法、肉体魔法。

浓雾镇（Mist）：锤矛、学习、健身、盾牌、链子甲。

新索匹格镇（New Sorpigal）：法杖、长剑、匕首、战斧、长枪、皮革、鉴定、经商、感知、缴械、心灵、生灵、肉体魔法、元素（风火水土）、魔法。

银湾镇（Silver Cove）：匕首、鉴定、经商、感知、缴械。

白帽镇（White Cap）：匕首、鉴定、经商、感知、缴械。

2．专家级技巧（Expert Skill）

布特雷格湾（Bootleg Bay）：感知、链子甲。

黑摩尔城堡（Darkmoor）：锤矛。

自由天堂（Free Haven）：长剑、匕首、经商、元素（风火水土）、魔法。

铁拳城堡(Ironfist Castle):盾牌、皮革、钢甲、匕首、弓箭、战斧、长剑、链子甲、缴械、学习、健身、鉴定。

克里格斯城堡(Kriegspire):闪电(水系魔法)。

新索匹格镇(New orpigal):学习、健身、沉思、感知、终极武器的运用、心灵、生灵、肉体魔法、元素(风火水土)、魔法。

3. 大师级技巧(Master Skill)

布莱克郡(Blackshire):外交、长剑、锤矛、盾牌、黑暗系魔法。

布特雷格湾(Bootleg Bay):感知。

斯通城堡(Castle Stone):修理、皮革、匕首、缴械。

黑摩尔城堡(Darkmoor):战斧、感知、链子甲。

自由天堂(Free Haven):健身、钢甲。

铁拳城堡(Ironfist):心灵魔法(Spirit)。

克里格斯城堡(Kriegspire):弓箭。

浓雾镇(Mist):沉思、元素(风火水土)、魔法。

银湾镇(Silver Cove):经商、学习、生灵、肉体魔法、元素魔法(土系)。

附6:神殿位置

力量神殿(1月)位置:布特雷格湾西北角。

智力神殿(2月)位置:浓雾镇。

人格神殿(3月)位置:银湾镇西北岛。

忍耐神殿(4月)位置:白帽镇。

准确神殿(5月)位置:自由天堂的东侧。

速度神殿(6月)位置:幽灵沼泽的东侧。

幸运神殿(7月)位置:新索匹格镇码头东侧的岛。

防火神殿(8月)位置:克里格斯城堡附近的火山。

防电神殿(9月)位置:铁拳城堡的西侧。

防冻神殿(10月)位置:克里格斯城堡的北侧山脉中。

防毒神殿(11月)位置:阿拉莫斯城堡(Alamos)的西南。

防魔神殿(12月)位置:黑摩尔城的东北。

注:你必须拜见先知(Seer),当他同意吐露这些神殿的秘密后,神殿的作用才会被击活。

附7:马车帆船时刻表

1. 由新索匹格镇经陆路驶往:

星期一:铁拳城堡,2天
星期三:铁拳城堡,2天
星期五:铁拳城堡,2天

2. 由新索匹格镇经水路驶往:

星期二:浓雾岛,3天
星期四:浓雾岛,3天
星期六:浓雾岛,3天

3. 由浓雾岛经水路驶往:

星期一:铁拳城堡,2天
星期二:布特雷格湾,3天
星期三:铁拳城堡,2天
星期四:布特雷格湾,3天
星期五:铁拳城堡,2天
星期六:布特雷格湾,,3天

4. 由白帽镇经陆路驶往:

星期一:自由天堂,3天
星期四:自由天堂,3天

5. 由黑摩尔城堡经陆路驶往:

星期一:自由天堂,5天
星期五:自由天堂,5天

6. 由银湾镇经水路驶往:

星期一:浓雾岛,3天
星期二:自由天堂,3天
星期三:北岛,1天
星期四:浓雾岛,3天
星期五:自由天堂,3天
星期六:浓雾岛,3天

7. 由银湾镇经陆路驶往:

星期一:自由天堂,4天
星期五:自由天堂,4天

8. 由北岛经水路驶往:

星期天:银湾镇

9. 由南岛经水路驶往:

星期六:北岛(Island North)

10. 由布莱克郡经陆路驶往:

星期二:自由天堂,5天
星期五:自由天堂,5天

11. 由克里格斯城堡经陆路驶往:

星期三:自由天堂,3天
星期六:自由天堂,3天

12. 由自由天堂(南)经陆路驶往:

星期一:布莱克郡,3天
星期二:克里格斯城堡,3天
星期三:白帽镇,3天
星期四:布莱克郡,3天
星期五:克里格斯城堡,3天
星期六:白帽镇,3天

13. 由自由天堂(北)经陆路驶往:

星期一:银湾镇,4天
星期二:铁拳城堡,3天
星期三:幽灵沼泽,5天
星期四:银湾镇,4天
星期五:铁拳城堡,3天
星期六:幽灵沼泽,5天

14. 由自由天堂经水路驶往:

星期一:浓雾岛,4天
星期二:银湾镇,3天
星期三:铁拳城堡,5天
星期四:浓雾岛,4天
星期五:银湾镇,3天

UBI SOFT	国内出品公司
CDx2 载体	RPG 类型
中文、英文 语种	WIN95 系统

总评 80

画面 / 音响 / 操作 / 剧情 / 娱乐



守护者之剑

辽宁 侯毅

鲁美大陆流传着一段神话，诉说天神凡库尔蒂创造了天地万物。完成世界后，便把创造的责任交给了他的女儿——伊格丽亚，大地给予万物生存的空间，风和水孕育了大地和万物，人民在鲁美大陆上繁衍生息。然而弯月之神伊比鲁斯却妒忌这一切，他疯狂地破坏世界万物，他手下的使徒染红了整片大陆，人间宛如地狱般充满了灾难和不幸。世界即将毁灭殆尽之时，伊格丽亚结合风、水、火、大地四位神兽，将自己的灵魂注入守护者之剑中，将伊比鲁斯封印在一座古称太阳之轮的巨山深处。而伊格丽亚的魂魄也因此化成无数的光羽，永远默默地保佑着她的子民……

第一章 寻剑初临梅罗镇 斗武微惊少女心

鲁美大陆中部的梅罗森林中，少年修特依照长老们的指示离开了葛里斯部落，只身朝梅罗镇行去。森林中天色将晚，倦鸟归巢，他不由加快了穿行的脚步。过了这片森林该是梅罗镇了吧？听长老说在那里应该会有守护者之剑的消息，而他的盘缠已将告尽，要尽快在那里打工赚点旅差费才行。正行走间，忽听到一阵奇怪的悉索声，原来是爱恶作剧的香菇三兄妹（是三个香菇人，有点象《笑傲江湖》中的桃谷六仙），修特不禁加快了脚步，三兄妹纵身追上，正要耍点手段戏弄他一下，这时香菇兄怯怯地喊了声“阿尔巴”的名字，三兄妹急忙开溜。一声怪笑中一位白袍老人在森林中出现了，施展起一种奇怪的召唤魔法朝香菇三兄妹追去。

阿尔巴见三兄妹远远地逃走了，睨眼瞧了修特一会儿，修特则不加理会地转身继续往梅罗镇行去。进入镇里，修特向镇民西玛询问哪里能找到一份工作，西玛推荐他去找镇长皮尔。来到第二条街第一栋房子见到了镇长，皮尔老人语无伦次地一会儿说起迷雾森林的苦儿之家，一会儿又说起小王子席蒙什么的，听得修特一头雾水。正当他要向皮尔道明来意时，皮尔又让他去找修女凡妮，因为他的确已经饿坏了。出镇长家往东在第三条街见到修女凡妮，凡妮说刚刚去镇长家送饭，发现他不在家里，猜测他一定是耐不住寂寞跑去梅罗森林散步了，于是修特答应替她去找皮尔。

往西回到梅罗森林找到皮尔，皮尔还在自言自语地嘀咕不休，修特劝说他几句将他送到家中休息。来到第三条街将镇长回家的消息告诉凡妮，凡妮高兴地谢过他离开了。修特在原地还在想找工作的事，这时两个流氓从他身旁经过，口中讨论着找“白痴皮”麻烦的事，还对修特一番恐吓，修特暗骂之余怕他们会对老镇长不利，于是快速赶回镇长家，见到皮尔安然无恙才放心下来，将找工作的事说出，皮尔答应替他找一份最苦的差事，让他到事务所去找他的事务官，可他那已不灵光的头脑竟忘了那个地方在哪里，也许是在郊外吧！两人在镇外转了一圈也没有找到，最后从第三条街的旅馆东侧小路拐进去，遇到了一位清纯可人的女孩雪丽。交谈后，皮尔说旁边的大房子就是事务所，走进去见到白痴皮和皮鞭女，得知这里原来是驯兽师事务所，而皮尔年老糊涂已忘记事务所就在他家里了，并且早已不为镇民们服务了，这时老皮尔的脸色着实有点尴尬。白痴皮继续说现在镇上的大小事务都由富商赛尔之家管理，接着他交代了一项棘手的工作：镇上有个长得象猫的女孩子，四处找人打架单挑，好象还没有对手，最近她常常在酒吧里大吵大闹，白吃白喝，受席蒙少爷的委托，要他们制服她。修特听到赏金还是很高的，便答应接受这项工作。

出了事务所遇到凡妮，凡妮将糊涂健忘的老皮尔送回家中，修特则开始在镇上寻找那个红衣女孩子。往



西来到第二条街，在酒吧里找到猫女小珍，见她正在叫喊着威胁酒吧老板，修特气不过上前阻止，却被小珍缠着展开了一场争斗。决斗中挫败了小珍，修特厉声教训了她以强凌弱的恶行，不想小珍为找到了值得钦佩的男人而激动得哭了起来，当即芳心可可要拜修特为师，修特被她纠缠不过只好答应，劝她不要再在镇上胡作非为，猫女小珍甜笑着满口答应。

第二章 答题夜入异世界 算数胜降智女童

小珍加入队伍后，两人回到白痴皮处领赏，当走到旅馆门前时遇到了雪丽和小琳，小珍将拜修特为师的事向她眩耀了一番，被修特又训斥了一顿，小珍不由吃吃偷笑。进入驯兽师事务所却不见白痴皮，皮鞭妹交给两人另一项任务，去找一种叫神奇南瓜的东西，并且只要黑色的，据说这种东西只有异世界才有。

出大门往东去见神斧乔治，他问了修特三个问题，全部答对后乔治答应今晚带两人去异世界。告别了乔治回到镇上旅馆住下休息（注意只花三元钱住到半夜），半夜两人出旅馆再次遇见乔治，乔治申明异世界可能只是个梦境，梦中的人不须对修特负责，但他却要为自己的行为负责……说着他念起了神密的咒语，两人于一片白光中到达了异世界。这里有点象是镇上的夜晚，到处可以找到一些好玩的小游戏并可买到各种武器道具。与乔治再次交谈可以玩动物赛跑的游戏，赌赢的话金钱可加倍。到赛尔家外大街上与火之男谈话可玩抓动物的游戏，还可以向贩子买黑暗系的武器。来到西边第一条大街可找到一个看书的南瓜商，用十元钱可买下一只黑色的神奇南瓜。找西边的黑暗巫师她会问修特十个问题来猜他的血型，当要离开这里时可以到旅馆住到天亮，这样就能回到现实世界了。（只是每次进入异世界就要将游戏的ＡＢ光盘到光驱换一次，麻烦得很。）

天亮后两人回到驯兽师办事处将神奇南瓜交给皮鞭妹，反正白痴皮还没有回来，于是又接下了寻找魔法桃子的任务。来到皮尔家后面的大街往东走到尽头可在小镇与迷雾森林的交界处找到一栋住房，点击窗户会和一个小女孩对话。在与她玩了一次“小熊还剩几只”的游戏并答对问题后，小珍向她问起有关魔法桃子的事，小女孩爽快地送给两人一只魔法桃子。返回事务所将桃子交给皮鞭妹，皮鞭妹说最近森林中有一只恶狗到镇上扰民生事，听说是一个与兽人族勾结的奸细所豢养，于是两人接受了铲除这只恶狗的任务。出了事务所，小珍眉飞色舞地说她知道恶狗的行踪，在小珍的带领下，修特奔往镇东的教堂后面花园里，终于找到了那只恶狗，将其打败后，两人说说笑笑回去领赏。

回事务所领到赏金，皮鞭妹说白痴皮和姐姐的下落已有了眉目，一个自称是“森林之王”的怪老头知道两人的所在，愿意帮助找回两人。可是他有一个要求——去打败那个自称是“镇上最聪明的小女孩”的人，因为这个老头曾被这个小孩所“污辱”过。两人接过任务，回到皮尔家那条街，进入右数第一间房子，去和那个小女孩玩一个数字游戏，在洞悉了致胜之道后回去将方法告诉皮鞭妹：获胜的途径有两个，第一、如我方先下命令，口诀是一、三、一；如果她先下命令，口诀是二、三、一、三，或是三、二、一、三。接下来，皮鞭妹又向两人问起有关飞虫的事，修特闻言大惊，大声问她事情的来由。修特的反常举动让皮鞭妹和小珍均感一怔，于是皮鞭妹说在附近的沙漠地带看到过一群飞虫，修特说那就是传说中的虫暴，喃喃地说着报仇的脚步越来越近了……

两人离了事务所往东行去，在沙漠中奔走了大半天也不见飞虫的影子，小珍向修特问起为什么一听到飞虫就会如此激动，修特说那是因为这些虫的主人在多年前使他的家园破碎了，就象镇上的小孩被怪物抓走一样，从此就没有了家的温暖和依靠，这也许是他一生不快乐的理由。



当两人返回事务所时，白痴皮和皮鞭妹已经回来了，修特在得到赏金后，才从皮鞭妹口中得知老鬼酒吧的老板原来是小珍的亲生父亲，而小珍就是镇上传闻与兽人族勾结的“败类”和“奸细”……两人出了事务所，修特大声斥责小珍勾结兽人绑架少女小孩的行径，小珍却支吾着不予辩白，愤愤离开。修特望着她的背影怔于当地，稍顷决定去酒吧找她父亲问个明白。

来到酒吧见到老板，得知小珍自从两年前出走后，性情变得躁动刁蛮，四处在镇上抢劫打架闹事，近来镇上盛传小珍勾结兽人族的事，小珍更是常常到酒吧来纵酒生事，大家都视她为敌人欲除之而后快，却找不到合适的人手，自从修特那日打败小珍后，镇上才安静了许多。听说她从前住在沙漠东方的洞窟里，也就是俗称古梅罗城的部落。

在沙漠以东有个山城，名叫古梅罗城，里面住着一些未开化的土著，镇上的人都称他们为野蛮人，虽然他们不象兽人凶狠，但由于天性原始，习性十分肮脏野蛮，人们都不愿与他们接触。如果修特能够去那里找到小珍的话，老板希望她能原谅他当初所说的重话……



第三章　斩鬼花小珍出行　惩席蒙再逢雪丽

离开梅罗镇往东边的沙漠找到一个洞窑，在与木桥上的小孩对话后，小孩给修特出了一道题：在木桥的左右两边各有五只小猫和小狗，红白色的猫和土色的狗分别是它们的头头，如何才能让两边的猫狗各自安全到达对岸呢？过桥的条件是：木桥只能支撑一个人三只动物的重量，并且小孩不在的那一边如果狗猫数量不均它们会打起来，而狗猫的头头还可能乱跑，小孩控制不了它们……修特听完他的难题后答应替他解决。这个小游戏是随机的，没有固定的走法，只要保证小孩不在的那一边狗猫的数量相等即可，多试几次不难解决。将两边的猫狗送完后，修特进入窑洞，从里面上阶梯，进入第二个房间与小孩对话得知这里有鬼花出现。往东过木桥再上阶梯终于找到小珍正和贫民说话，得知古梅罗城突然长出一株巨花，它行踪不定，一直造成城民的恐慌，最近鬼花移到城中水源处污染了水源，城里的人们大多中毒待毙。小珍听罢直奔地下水道而去，对修特的叫喊不加理会。

修特下阶梯往回走到木桥右方，从一侧的湿洞进入地下水道找到小珍，交谈后才知小珍是将抢劫来的食物帮助这些贫民的。古梅罗城每个人都纯朴善良，与世无争，但上天并不眷顾这些好人，不是天灾就是鬼花的，弄得人心惶恐……正说话间，一声凄厉的怪叫从远处传来，两人循声追到水道尽头终于找到了鬼花。合力将之杀败后小珍向修特致谢，并表示打算长居于此，修特将她父亲的话相告，鼓励她回到父亲的身边，小珍却哭咽着走开了，修特望着她孤伶的身影，一股悲凉无奈的情绪悄悄地堵上心头。

走出水道，往右上走两次阶梯，在一扇大门前遇到一位贫民，得知这座古城下还住着一只大怪兽。她手上还有一件小珍的猫尾服，修特答应代她转交。而后到古城各处找人谈话还可以找到四脚猫拳套、猫耳帽、猫跳鞋等，到右边的一栋大房子中穿过七八道小门可在尽头找到一块猫眼石。回到梅罗镇将小珍的事情告诉老板，老板告诉他小珍本不是他的亲生女儿，在六年前小珍十岁的时候，随着她母亲从西方的部落来到镇上，小珍就在那时被遗弃了。那时西方各部落连年遭受虫暴，许多人染上黑毒病一病不起，小珍也是因为患此恶疾遭母亲的抛弃。那是个大雨滂沱的深夜，小珍含着啜泣的泪光憔悴地蹲在酒吧门前，于是老板将她留在了身边。在他的照顾下小珍的病竟奇迹般地好转起来，她也一日日地快活起来，似乎已忘记了曾经遭受过的伤害。不想只因老板一次酒后的醉话触到了她的痛处，致使她离家而去……修特听着酒吧老板的喃喃叙述不由泪浮眼眶，决心一定要将小珍找回来。

出酒吧返回沙漠窑洞，得知小珍已不在这里，她去寻找一位能保护这里的"阿姨"去了。当修特返回梅罗酒吧时，一位女子（柯娜）喝了酒而忘记带钱，正在那里向老板装醉耍赖，修特见状替她解围。柯娜道过谢后急急地向外冲去，正与修特撞个满怀。

柯娜离去后，修特将没有找到小珍的事告知，当他要向老板付账时才发现身上的钱包不翼而飞了，脑中一闪急忙追出门外，街上早已没了柯娜的人影，而在道路的前方席蒙正带领几名打手为难雪丽和小琳，并扬言要拆了她的苦儿之家，修特见状上前和雪丽一起将他们修理了一顿，临了还骗了席蒙二百元。席蒙逃开后，雪丽上前道谢并邀请修特到苦儿之家去作客。

第四章　把盏夜话苦儿家　勇闯迷阵古梅罗

三人由东出镇进入迷雾森林，左拐右绕终于找到了苦儿之家，院长提娜见雪丽迟迟归来，微言责怪了几句，雪丽和小琳将经过和盘说出。提娜见过修特，一边赞不绝口一边用宽厚的手掌在他肩头擂打不停，擂得修特心里七上八下直发毛，那种丈母娘看女婿的眼神叫他不知怎样才好。晚饭后，大家围坐在一起闲聊，提娜说因为席蒙为追求雪丽，竟放了一只恶狗在迷雾森林里以扰乱森林的秩序，后来恶狗迷了路才闯回镇上危害镇民，当雪丽欲去铲除这只恶狗时，却听说已被修特杀死了……

第二天修特起身告辞，欲往古梅罗城寻找小珍，雪

丽闻言大喜，说也要到那里去寻找与星之石共鸣的月牙，于是两人到楼上补充了一点草药装备，结伴穿过迷雾森林（在路上可找到石回力镖、火焰石等等）回到梅罗镇上，再由镇上穿出沙漠进入古梅罗城的洞窑入口，在木桥边见过那名小孩，得知小珍已经离开，于是修特决定去找那位小珍请来的“阿姨”问个明白。人城走到东边尽头的大屋（当初找到猫眼石的那座房子）见到那位“阿姨”，细看之下竟是偷走修特钱包的柯娜！柯娜说是小珍请她来用火柱阻住水道入口的，她认为小珍的忧虑是多余的，因为这里有大地神兽的守护，古城是不会有妖怪人侵的，那神兽也许正和古代相传的守护者之剑藏在一起。为了寻找宝藏，柯娜决定从一个石屋进人古梅罗地底世界去看看，而修特为了守护者之剑，雪丽为了寻找月牙也决定下去看看。

三人回到古城人口处，找到第一根火柱，柯娜施法将火柱熄灭，三人进人地下。这里是个较为庞大的迷宫，首先要找到的是左右翼石板，见到阿巴尔的画像和提示，在附近找到机关拉杆和拉链打开石门，迂回穿出一连串的迷宫，在某处灭掉三处墙上方的火苗可找到两处连续有四个拉链的地方。将链子拉成门形（口诀是：拉、不拉、不拉、拉），进人到一个两边有四座火柱的石洞中，在东边有三处开关，先拉中间的，再拉两边的（否则会复位），两头的六个火柱都熄灭了，这时到两边分别拉下一个拉杆将右边的通道打开，三人走到右边在大石上找到一块主翼石板。已经到了迷宫的尽头了，不知为何还不见怪兽的影子，三人正寻思间，地底一阵晃动，一声低吼从附近传来，那叫声沉闷得叫人窒息。就在雪丽胸前的星之石发出一道闪光之际，一只可怖的大怪兽在柯娜身后出现了！

打败了邪恶的怪兽，柯娜说鲁美大陆上有四个神兽，分别是风之神兽、火之神兽、水之神兽和大地神兽，它们吸收满月女神所提供的力量用来守护鲁美大陆的四个角落，而刚才所杀的怪兽绝不会是神兽，或许那些神兽早已经不在了。如果神兽们果真死去，黑暗的力量就会复苏，这块大陆的末日也将来临……三人虽然打败了地底怪兽，但令人扫兴的是柯娜没有找到宝藏，修特也没有找到守护者之剑，雪丽更没有找到月牙，失望中三人只有快速离开了这里的阴暗。出了梅罗古城的窑洞口后，柯娜托辞开溜，修特望着人鸟绝迹的漫漫黄沙，心里升起一股空荡荡的感觉，念着露儿的名字，不知何时才能重返家园……

雪丽见修特满腹心事、忧思忡忡，上前宽慰了一番，邀他一同回苦儿之家参加小琳的生日，修特见目前无事于是答应。两人相偕返回苦儿之家，提娜和小琳很是高兴，很快就在小屋中摆了一桌晚餐，众人边吃边聊。提娜说起席蒙自从上次放恶狗的事件后没再有什么举动，太平静了反而叫人担心。听说席蒙和法路最近在忙着盖神殿，信奉一个神密的宗教，听说是供奉费柏斯山的伊比鲁斯神，这样世居迷雾森林的兽人族和苦儿之家可能要失去居所了。而兽人族与梅罗镇的摩擦越来越激烈了，两边根深蒂固的误解也不知什么时候才能消除……

第五章　访赛尔实遭软禁　入兽族束手被擒

夜深了，梅罗镇的街道荡起一声邪恶的狞笑，夜幕下蠢动着一群黑暗的人影，正是席蒙率领着一伙手下朝迷雾森林进发，准备在今晚拆掉苦儿之家以报前仇，火烧迷雾森林以泄怨气。而他策划的一番计划正被前来侦察的兽人族战士听个正着，火速赶往兽人族去通知兽王。

几小时后，森林深处的嘈杂声惊动了苦儿之家的人们，修特和雪丽出去察看，见兽王沃斯正与席蒙对峙着。突然，沃斯发出一声闷哼，手中一道蓝光将席蒙及众打手击出数丈开外，望着他们狼狈逃窜的身影，沃斯大声喊着：“这是我们的家园！”

“家园……”，修特回味着这熟悉的词句，心弦颤动沉吟久久。夜幕下，苦儿之家的人们都沉睡了，森林也归于沉寂，修特一人徘徊屋外，伫立于流萤之中想念着远方的爱人。不知什么时候，雪丽来到了他身边，静静地倾听着他的伤心往事……那是两年前，西方的一场虫暴毁了他的家园，他的未婚妻露儿也离开了这个世界，但他始终不肯放弃，希望找到那把可以许愿的守护者之剑，希望长眠的露儿有一天能够醒来……听了修特的叙述，雪丽同命相惜，虽然和他同样失去了双亲，但比修特幸运的是她还有苦儿之家。她说起了那颗星之石，是她自幼就带在身上的，或许是唯一能够解开她身世之谜的线索吧！所以她带着星之石四处察访，希望从中了解自已的身世。在几次偶然的机会下，星之石竟然微微地发光，并自己震动起来，就好象有亲人在附近一样……

不觉天亮，雪丽建议去找赛尔伯伯谈谈，他虽是席蒙的父亲，人还是蛮和善的。修特放心不下，决定陪她一起去。两人出了迷雾森林往西径奔赛尔府宅，在大门口却被一名守卫挡住，向两人索要通行证，这时老管家普鲁走过来对雪丽赞不绝口，于是雪丽央求他将两人带人府内。

见到赛尔后，雪丽将席蒙的所作所为向他禀告，奇怪的是赛尔对这些事全不知情，答应两人去找席蒙谈谈。同时他也说出了一件苦恼事，就是小女儿蓓蓓遭人绑架了，据恐吓信的署名判断是兽王的人干的。雪丽决定去找兽王问个究竟。就在这时路法出现在了大厅内，赛尔的脸色立即变得很怪异，连忙让老管家送客。

两人在门外吵闹后又和好如初，往东进入迷雾森林七拐八绕终于找到了那块阿尔巴所立的路牌，然而转来转去总是在原地兜圈子，这时怪笑中阿尔巴出现了，让两人去梅罗森林找香菇三兄妹，他们会教给两人破解谜阵的方法。

转出迷雾森林来到梅罗镇西的梅罗森林，两人在林中遇到两名香菇人，他们不由分说就上前打了起来，原来他们误会两人是来抓香菇妹的。将他们打败后到前方又击败了刀疤香菇，接着遇到哭泣的香菇小弟和香菇大哥。和他们谈话得知香菇妹已被镇上的人捉去了，修特见状忙安慰了几句，答应他们去将香菇妹找回来。

回到梅罗镇来到驯兽师事务所门前，看到皮鞭女正拿着皮鞭驯练香菇妹练杂耍，两人上前替香菇解围，皮鞭女竟索价一万元，没办法只有开打了，将他们修理一顿后两人带着香菇妹返回了梅罗森林，香菇三兄妹见面后喜泪如雨。修特问起进入兽人族部落的方法，刀疤老大口中吐出一颗定风珠交给修特，说在迷雾森林中找到告示牌后使用定风珠念出咒语就可以了。两人听他念了一段乱七八糟的咒语后，告别了香菇三兄妹返回到迷雾森林，找到那块路牌后，糟糕的是两人将那句什么咒语给忘记了，只好先拿出定风珠一试了。

当取出定风珠时森林里瞬间泛起了红光，两人往东行去，绕过一大片迷宫终于来到了兽人族地界，刚刚进入即被一群士兵围住，两人道明了来意，稍顷兽王传话同意接见。在窑洞里见到兽王后，雪丽将梅罗镇不断有少女和小孩失踪的事告诉他，人们都传言是兽族人所为。兽王闻言，同意让两人到族里去搜查以证明兽人的清白，就在这时，外面有士兵跑进来说外面出现了成千上万的魔物疯狂地朝这里攻来，兽人们死伤惨重。兽王怀疑是修特和雪丽将魔物给引进来的，当即派人将两人看押起来。

第六章　临危托孤心之烈　凭剑习技志之坚



听外面杀声盈耳，不一会儿外面的魔物已经杀了进来，修特和雪丽说服了看守，一同赶到屋外迎敌。两人找到兽王沃斯之时，他正与一超大型魔物缠斗，见到修特到来便击毙了魔物凝气朝他攻过来。两人在山坡一场大战相持不下，雪丽拚力劝阻也无济于事，就在两人精疲力尽，灯枯油干之际，雪丽突然擎剑在手切入自己的腕脉，兽王和修特登时讶怔当地停止了死斗。两人的头脑渐渐清醒起来，兽王相信了两人的立场，望着满山遍野的族人尸体，一脸苍然。

窑洞内，修特怜爱地嗔怪着雪丽，说话间兽王率领残余的手下走了进来，跪倒在地说他和勇士们将坚守在这里，求两人离开这里并带走他们的子孙后代，让兽人永远地延续下去。修特听了深为兽人们的无畏和凛然感到钦佩，很庄重地接受了这个请求。

两人带领兽人孩童迅速离开了兽人领地，刚转到路牌的附近便遭遇到一只硕大的长毛怪，费了好大的力气才将它击败，感觉情势大为不妙，急忙赶回苦儿之家将兽族孩子托付给提娜，两人又赶往兽人族前去救援。

当两人进入营地时，只见兽人战士死尸横陈，到处是大火焚烧后的浓烟，一场血腥的屠戮刚刚在这里结束。寻到窑洞中见兽王沃斯为了保存伊格丽亚女神所赐的大地之牙而顽强地活了下来，兽人族千年来的迁徙就是在寻找星之石的主人，并将大地之牙还给星之石的主人，这是兽人族千年生存于世的唯一使命。这时沃斯已断定雪丽便是那星之石的主人，兽人族的使命已将终结，而这个部族也将消殆于世了，这是几千年前就预言好了的。可是如今的大地之牙已断为两段，一段刺在兽王的胸口，另一段已被魔物们抢走了。沃斯叫两人去寻找阿尔巴，求他帮忙去对抗那个率领魔物法术高超的人，以拯救失落的大地之牙。

两人出了兽人族部落，在迷雾森林的南边路口找到了九只阻路的油灯，在将油灯熄灭后(注意油灯的燃灭是有规律的，尽量用四角的油灯去熄灭其余的)，前行找到一间木屋，在木屋中不见有阿尔巴的影子，只有一只小鹦鹉嚷着要核桃吃，两人只好去找了。

来到森林中阿尔巴所立路牌的地方，修特想起鹦鹉所说的话是和香菇三兄妹所教的咒语一样的，是不是那鹦鹉在暗示什么？于是念起了那句咒语，话音甫落树林中一阵晃动，几颗核桃滚落在地上，两人拾了核桃回到阿尔巴家交给鹦鹉，鹦鹉说出阿尔巴就在森林里，于是两人决定先到梅罗森林找找看。来到梅罗森林，香菇弟正在宽慰着情场失意的阿尔巴，雪丽上前将兽人族遭人屠杀，大地之牙失踪的事告知，阿尔巴将两人带到镇外花园处，说夺回大地之牙是小事一桩，还轮不到他“大师”出马，接着教修特学习了魔法剑术——地裂斩，而雪丽则学会了以柔克刚的辅助性魔法。在两人习成之

后，他又交给两人一支世上仅存的满月之花（伊格丽亚之花），可以拿去给兽王疗伤，并且获悉兽王的仇人今晚将运来几百辆喷火巨车，准备大举进军迷雾森林。

两人别过了高深莫测的阿尔巴，返回兽族部落用满月之花给沃斯疗伤。沃斯痊愈后，两人将遇到阿尔巴的经过以及喷火巨车的事告知，这时兽王已抱了必死的决心来阻挠敌人的计划。在到苦儿之家看望过兽人族的孩子后，三人趁夜色茫茫潜出了迷雾森林进入梅罗镇。

镇上的气氛有点诡异，兽王已明显地嗅到了敌人的气息。前行拐过路口，碰到一辆硕大的喷火巨车。三人刚抢过路口，席蒙就操纵着巨车追了上来，合力将巨车打烂后，三人欲追逃跑的席蒙却被赶来的阿尔巴拦住，阿尔巴说整个事件的主谋者路法就藏在镇上的某处，他已派人跟踪席蒙，不一会儿就会知道路法的藏身之处了。路法从遥远的东方费尔斯山而来，是弯月之神伊比鲁斯的四大使徒的后裔，他此行的目的是寻找可以使伊比鲁斯冲破女神封印的四支月牙……正说话间，柯娜从路口跑了过来，说路法就藏在镇郊的教堂，阿尔巴劝兽王把守梅罗镇，防止镇外的喷火车冲进来。于是阿尔巴和兽王留下，修特、雪丽和柯娜则奔往教堂去寻找路法。

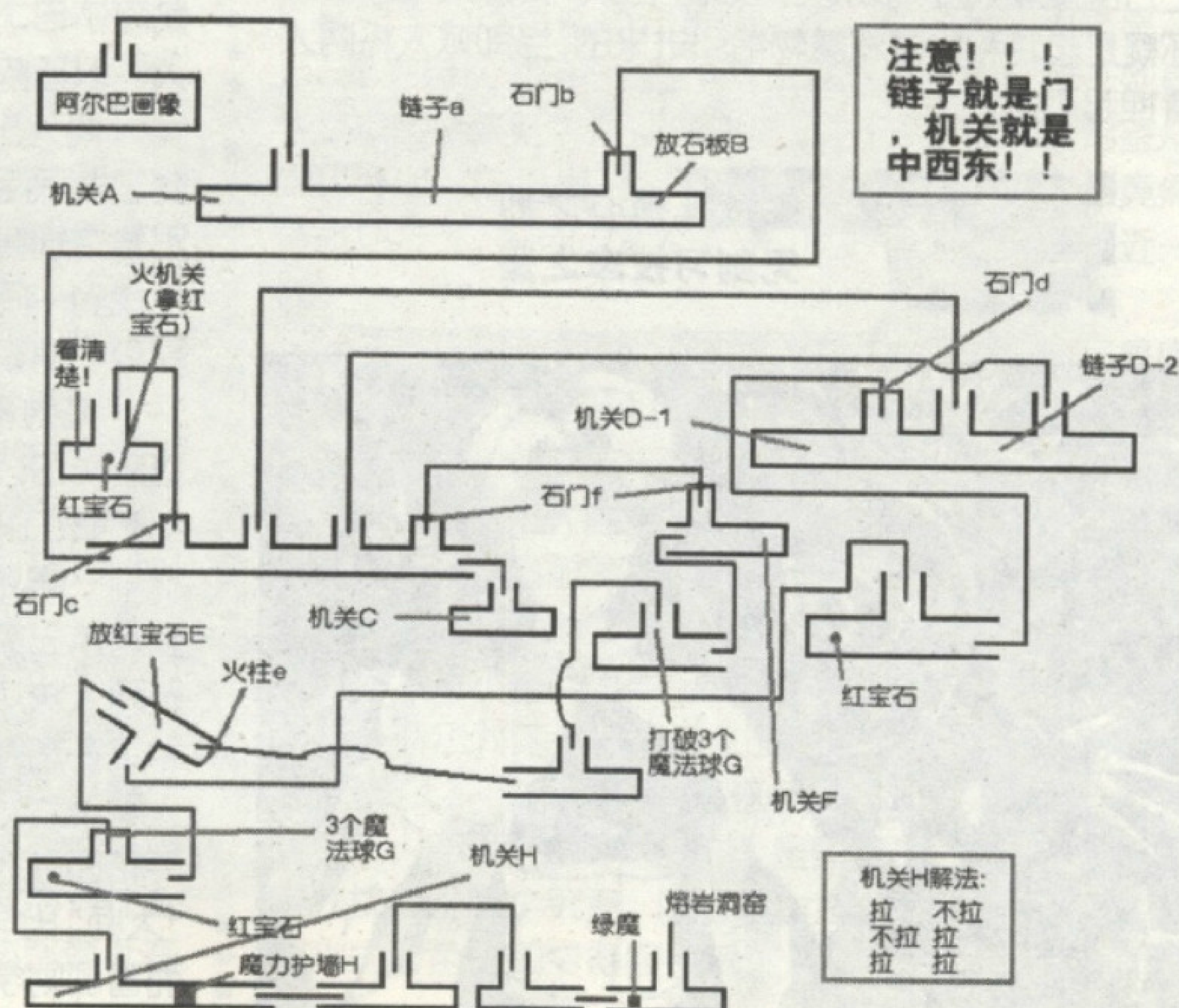
杀人教堂见到引魂使者，使者说在教堂里的鬼魂由于忘记了死时的岁数而不能升人天堂，她要众人去了解他们的岁数并算出他们的真实年龄，这几个鬼魂是同年生的，但他们所报出的岁数有相差一、四、五、七岁的可能。于是三人上楼梯到三楼找到鲁茵和路丝的鬼魂，他们报的岁数是二十七和三十一。上四楼找到凯恩和泰坦的鬼魂，他们报出的岁数是三十九和三十六。由岁数相差一、四、五、七的规律性，可以得到他们唯一相同的年龄是三十二岁。来到中间的屋子里，从书架上找到那本鲁美圣书，在圣书中回答他们的岁数是三十二，于是一片白光中四个鬼魂完全升天了，三人从地上得到了圣剑、神圣戒指、天使项链和祝福戒指。另外在此之前，还可以在四楼以下的各房间内找到破魔之光、死神镰刀等，这些都是打败路法的神圣装备。

第七章　魔血纷扬披重甲　阔刃旋舞斩邪徒

鬼魂事件结束后，三人杀到顶楼终于找到了路法，可是拚尽气力将其打败后，路法依然谈笑风生毫发无伤，原来他已使用了变身之术，这时雪丽胸前的星之石泛出了光芒，路法见状不妙快速地逃出了教堂。

回到镇上见到阿尔巴，得知现在情势非常严峻，阿尔巴吩咐三人赶快整理一下装备便离开了。大战在即，三人到镇上买了一些武器药物，匆忙赶到镇外沙漠人口处与阿尔巴会合，四人穿越沙漠急行奔往古梅罗地下城。来到古梅罗的地底，在一房屋门前，阿尔巴说这门几十年来只打开过一次，是为柯娜的姐姐而开的。进人这道门后众人要设法找出通往东方各部落的出口，那是梅罗和东方联系的唯一通道。路法在回费柏斯之前，会花一些时间寻回他的本体，唯一能打败他的办法是找到并摧毁他没有灵魂的本体。

自阿尔巴画像处进人通道后，里面是个庞大繁复的迷宫，非笔墨所能说清的，这里只能讲个大概——首先拉下左边的机关，将墙上的链子拉成门型，右边的火柱消失了。将先前找到的三块石板嵌人右边墙上，右侧的大门打开了。进人另一石洞（2），里面第一道石门是封闭的，走到尽头进人机关C处拉下机关，返回石洞（2）进人打开的第一道门，在里面熄灭四个火柱接住落下来的红宝石。返回并从第二或第三道门进人另一石洞（3），先拉下左边的开关，从右边拉下两条链子打开石门D，由石门D可进人另一石洞（4），左行取下墙上的红宝石，由上方的洞口进人石洞（5），洞的正中有一个机关要用三颗红宝石才能打开。往左上



绕出去进入石洞（6），中间有三颗魔法球挡住了出口，左行到尽头从墙上取下第三颗红宝石，回到石洞(6)将三颗红宝石嵌入中央的机关内，这时右下方的火柱消失了。由右下出口穿过一条石洞可到达石洞（7），打破洞中的三个穿梭飞行的魔法球，这时石洞（6）中央的通道打开了，但是从原路已回不去了（有火柱封死），只得从石洞(7)打开右边的机关从石门进入另一石洞，由此穿出去可以回到石洞(2)，再由先前的行走路线可以回到石洞（6），由中间的阶梯进入石洞（8），在左边可以找到机关H，按从左至右，从上至下的顺序分别“拉、不拉、不拉、拉、拉、拉”。这样右侧的护墙被打开了。穿过两条石洞进入石洞（9），三人合力战败尽头的绿魔，由上方的通道进入溶岩洞窟，这里是古梅罗巨火山的根部，是一大片的熔岩地带。这里是一个庞大的迷宫，有很多的地方是无限重复的，有时可能永远也走不到尽头，但有一点要记住，当找到一个好多次重复的十字路口时，这时要往下走，找到岔路后尽量往右拐，当从下面穿出一道横梁时就可以找到那只虫王了。

费尽气力将那只虫王击败后，路法的身影在道路的尽头一闪而过，原来前方有一个隐藏的石梯，三人循着石梯爬上地面，只见眼前是一片废墟与死寂，东方各部落早已不见人迹，就在这时，修特看到了虫——当初在西方引起虫暴的家伙。三人奔往前方分别杀败了虫魔、长毛怪、虫王等怪物，最后终于在尽头追上了路法，路法阴恻地一笑，说已找回了肉身，就算是星之石的主人也奈何不了他的。他一边说着一边在三人周围玩着变身的把戏。

在思考与犹豫之后，路法终于受不了星之石的诱惑现出了肉身，他呼唤着星之石的名字，变成了一头色彩斑斓的大怪物与三人展开了一场惊天动地的大决斗。在经历了几个昼夜之后(准确地说我是用了一个小时二十分钟才打完他的十二万点)，终于将路法的肉身击败，而路法的声音仍在空中响起，那是他的灵魂，邪恶的灵魂，可是它已没有了宿所再也回不来了。这时雪丽也从路法灵魂的声音中了解了自己的身世，原来她就是伊格丽亚女神的使者，远从费柏斯山而来……

梅罗镇又恢复了和平，迷雾森林也不再是神秘的地方，苦儿之家还是孩童们的乐园，而雪丽也终于知道了自己的身世，却始终也舍不得梅罗这块温馨的土地。柯娜仍热心于寻找宝藏和黄白之物，渐渐和雪丽失去了联系。明天，修特就要离开梅罗镇了，继续他的寻剑之旅，他还会回来吗？

欢乐的日子总是过得很快，当修特在山坡小路朝小镇挥手时，眼中莫名地涌动起一层水雾。忽然，他眼帘里闪入了两个绰约的人影，那正是雪丽和柯娜，她们口中嚷着要和他一起去旅行。修特的心中一阵触动，生平的第一次笑容在脸上灿烂地展开了……

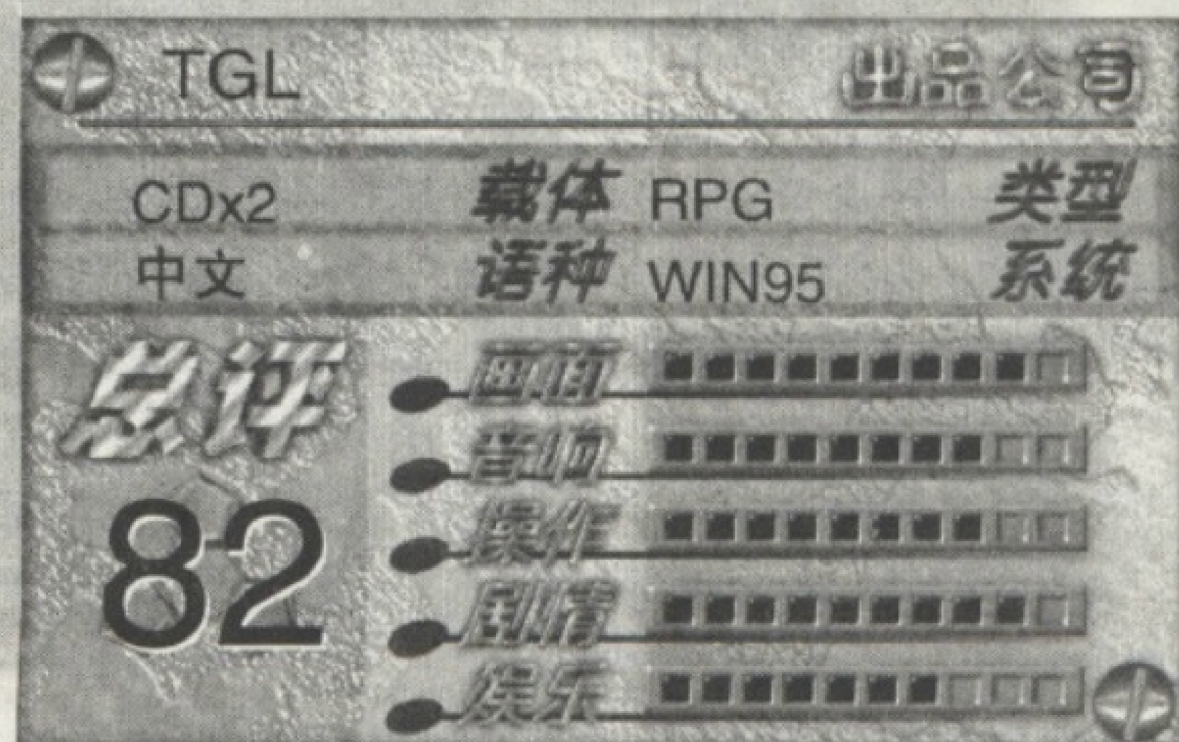
后记

《守护者之剑》是TGL风雷小组推出的一款作品，很值得一玩，其卖点是漂亮的作战动画和完善的升级系统，作战动画超越了《侠客英雄传Ⅲ》和《魔法军团》，有点象大型街机的味道，流光溢彩招式华丽。只是招式有点少了，我玩到最后练到三十级还只会空翔斩、狂斩几招。最好玩的还是女主角的一些辅助魔法，可以减缓敌人的发招速度，给我方以调整的时间。

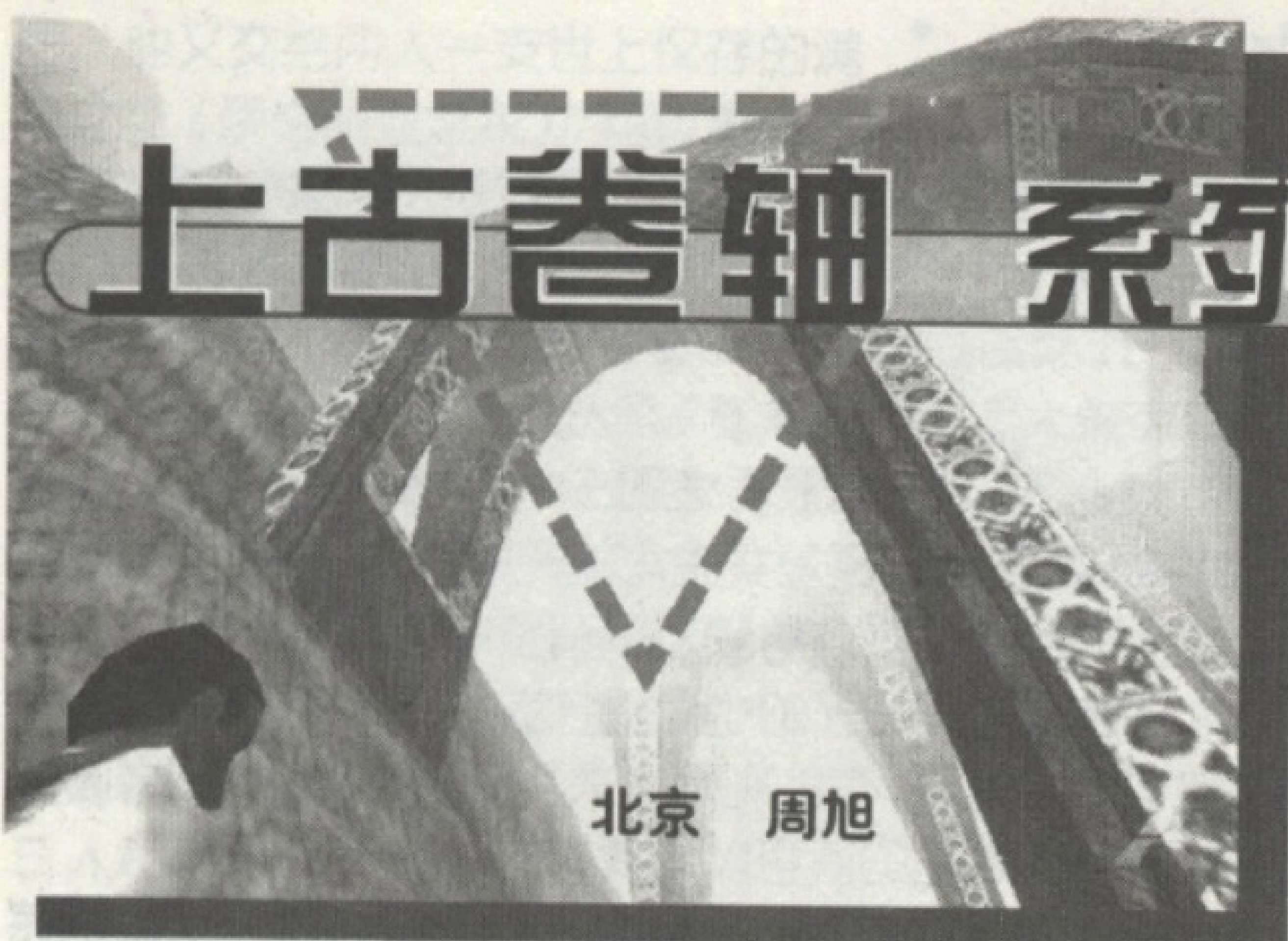
游戏中有很多的小游戏，益智开脑，很有趣味，有的可玩可不玩，有的则是过关需要非玩不可，如果哪位玩友碰到难题的话可以给我来信。

在迷宫中存在大量的谜题，需要用脑和动作来完成，大致分为三类，一类是机关拉杆，可拉也可以不拉；二类是链子，大多数要拉成门型，如果有三条，口诀是拉、不拉、拉，有四条则是：拉、不拉、不拉、拉；三类是火柱，有的要用机关拉杆来熄灭，有的可以直接扑灭，只是要掌握规律才行。迷宫可以说是本游戏设计的失败之处，主要是过多的重复，背影几乎一样，就象写作文不分段落一样，没有层次感，让你转了十圈也不知道这里来过没来过。“仙剑”的迷宫有的玩友认为够难了，那么再玩这个游戏看看，“仙剑”的迷宫就不算什么了。有很多台湾的玩友打到后面的熔岩迷宫就投降了，纷纷给风雷小组写信要过关存档，因为那里有一些无限循环的链接，只要你开始的路选取不对，你就永远也走不出去！

总体来说这个游戏还是不错的，至少要比《神雕侠侣》、《天龙八部》强，人物对白也是很煽情的，在人性的剖析上也很成功，我已经好久没有玩到这样具有挑战性的作品了，一般的RPG只不过一天半的时间就可以打穿，而这个游戏居然用了我三天时间！当然大部分时间都是耗在迷宫上，熔岩那个迷宫我用了四个小时才走出去。



上古卷轴 系列之《红衣战士》



北京 周旭

诸位，现在我将向您隆重介绍由BETHESDA公司出品的《上古卷轴》系列之最新作品—《红衣战士》。你可以想象把《匕首雨》的全部内涵及不同的场景相互关联在一起，并把它们放到一个岛上，这就是《红衣战士》的原型（当然不只是一个简单的堆砌）。它与《古墓丽影》一样，都采用了最流行的第三人称视角。但《红衣战士》的细节可能是我见到过的最出色的，从船第一次在海岛码头登陆起，它就深深地感染了我。虽然我现在接触到的只是游戏的皮毛，但我已感到非常高兴，如同我过去经常玩《匕首雨》一样。

到现在为止我已熟悉了《匕首雨》所有的地堡街道、城市格局及其它东西，而这在《红衣战士》里是不会发生的，因为在这款游戏里，每段情节和每个人物都进行了单独设计，因此我想在玩游戏时你将放弃任何事情（这时一切都显得多余）。

在BETHESDA的《上古卷轴》系列中最受欢迎的是它的人物创造系统。没有任何游戏能与之匹敌。有意思的是，在《红衣战士》里并没有这项设定，相反，你只能从你过去熟悉的人物中挑选。我必须承认，对于这款游戏不允许我创造人物，而深感失望。但《红衣战士》里会有更多让你吃惊的东西。在游戏中，即使是你最好的亲人，如果你出卖他们，那么结果……只能被人杀掉！我想把游戏的开头部分介绍给你们作为这次大餐前的开胃品：当我在城里漫步，无事可做，而只是看看商店的橱窗的时候，我听有人说："喂，到这里来。"我往周围看了看，怪了？我后面一个人也没有，我转过身开始往回走，这时又有一个声音，"喂，你看不见我吗？"我向左望去，在靠着楼层的一把椅子上坐着一个人，正打着手势让我过去。我向他走去，他说："你在找工作吗？"我同他谈了二十多分钟，问了一些诸如魔法、物品的问题。我的思想被吸引到屏幕上，而不再受大脑的支配，深深地沉溺在游戏之中。

《红衣战士》的出现将会在整个游戏行业产生巨大的震动，它重新定义了交互式游戏，提供了独一无二的游戏模式，把对话、动作及冒险巧妙地融为一体，为了要更深入地了解《红衣战士》的故事、应用技术及故事结构，我最近同BETHESDA公司的策划，《上古卷轴》系列作品—《红衣战士》的项目领导人托得·霍华德进行了交谈，下面即是通过这次谈话了解的有关这个游戏的相关内容。

问:

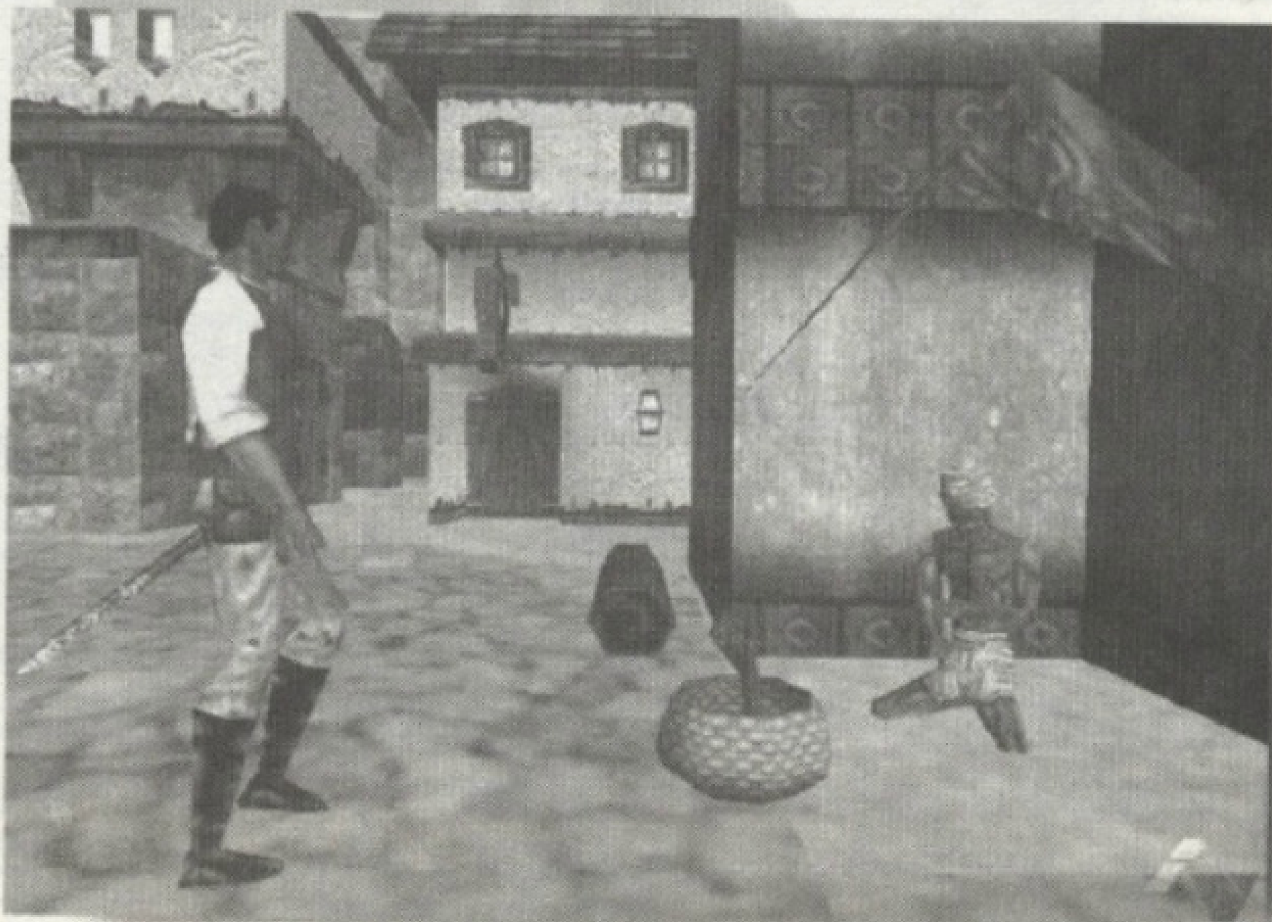
作为《上古卷轴》系列的最新作品，在《红衣战士》中加入了更多的动作因素，这在以前是没有的，那么《红衣战士》预示着我们今后的发展方向是什么？

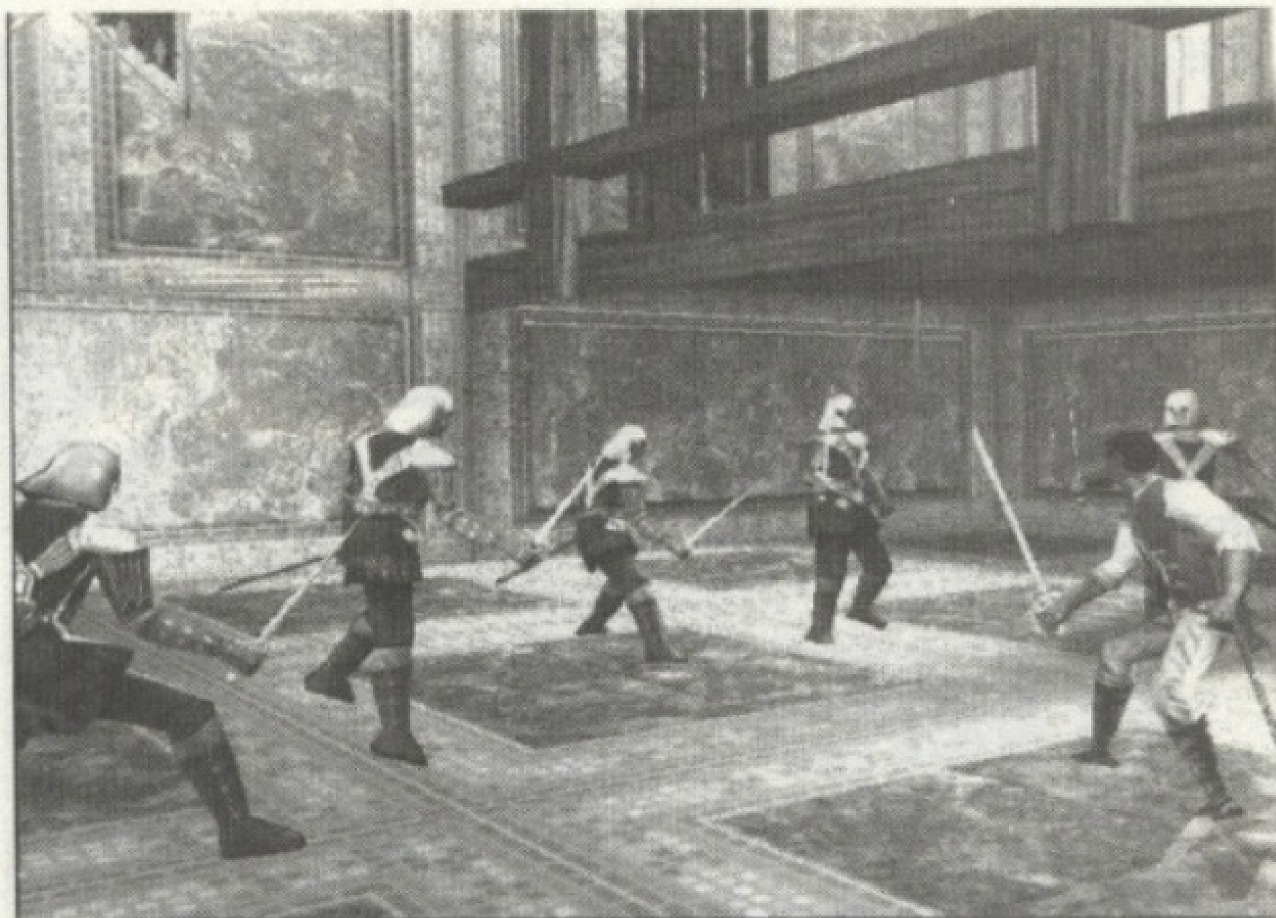
托得·霍华德(以下简称霍):

《红衣战士》与前作稍有不同，不过仍然有很多相似的地方。在我们思考什么游戏最受欢迎时，我们发现要考虑很多因素 作为冒险游戏，与他人谈话以获取更多的信息、在未知的地方探险等这些都会带来很多的乐趣。在我们喜欢的《匕首雨》和其它的《上古卷轴》系列游戏中，你经历了角色所经历的一切（得到某些物品和各式各样的人物谈话）。我们仍想保持这种感受，但是我们同样也喜欢动作游戏，当你亲自手持短剑与敌人格斗时，我想你会沉迷于那种莫名的感觉，激动，紧张……还是？我们不需要成千上万的普通而无特色的人物，于是便有了一个城市，在那里每个NPC都有特殊的声音，都有自己独立的性格。在这里你将不会遇到两个完全相同的人物。

问:

《竞技场》和《匕首雨》都是以场面和环境的宏大而出名的游戏，它们都发生在同一大陆，而《红衣战士》





的故事发生在一个岛上，你能解释一下为什么吗?

霍:

你只从地域上看问题吗? 如果单是从地域面积上来看，它的确不如《匕首雨》场面宏大，但是《匕首雨》的很多场面有类似的特点，这样你便注意到了艺术创作中的数量问题。你希望一个游戏的各个部分都是有趣的。实际上，它们当中很多部分是，但有的部分却不是。我们确实尽了最大努力进行制作，当我对别人说:《红衣战士》的故事发生在一个岛上时，他们说，"啊，那地方可太小了。"但是，当你到达岛上并在岛上巡历一番之后，你就会发现那就好象在探索一片富饶的荒漠。记住，它确是小的，但你必须去认真对待那里的每一个角落和每一件东西。我们尽力将各种事物融入到设定的环境中。我们并没有把设计思路局限在某一个小岛，或岛上的一些区域，我们的创作目标是尽我们的努力使得一切细节都更加真实，每一棵树都是用手工画成，就象我们平常看到的那样，在城市中的楼房没有两座是一样的。

问:

《红衣战士》发生在《竞技场》之前400年，是这样的吗? 为什么? 这是否因为你们在时间上不想和下一部游戏《晨风》相冲突?

霍:

是的，《红衣战士》故事发生在《竞技场》之前400年。回溯到这个年代是为了和《晨风》的时间相衔接。在《竞技场》和《红衣战士》里; 你听说过关于塔瑞尔王国的情况，它是由世界的很多地方组成一个王国，你还听说过泰伯尔，是他把整个世界统一起来了。《匕首雨》故事的结局已和他发明出来征服世界的机器联系起来，《红衣战士》的故事实际上发生在蒂伯尔·塞普姆试图征服塔姆瑞尔并把各个省统一成一个帝国的时候。故事最后讲的是《红衣战士》的土地怎样成了这个帝国的一部分，这是最有趣的时刻，它讲述了事情如何发生变化，以及在蒂姆瑞尔的故事里这件事所产生的影响。

问:

《上古卷轴》系列节目有一些模仿者，你们害怕《红衣战士》被别人仿制吗?

霍:

有一些人早就想模仿我们的《匕首雨》和《晨风》的游戏形式，以便做出相似的游戏内容，你是想说就象《创世纪VII》那样，里面的人们烤面包……做各种事情? 是的，《创世纪VII》可能是我最喜欢的游戏，这是一个很吸引人的世界，人们喜欢讲述他们在这个世界里所做的事，我想，这就是成功游戏所具有的那种感染力，人们也喜欢去讲在《上古卷轴》系列中存在的故事。这需要更多的技巧，需要人们做更多的事情，他们需要用他们的智力去创造故事。虽然人们并不注重人物的性格，但他们喜欢《红衣战士》的原因之一，是他们可以看到、感觉到并触摸到塔姆瑞尔这个世界，即我们为《匕首雨》和《竞技场》创造出来的世界，它们非常靠近我们并极具特色，这就是我们真正的目标，你可以看到这个世界里的很多东西，看到很多人。

问:

现在有一本由《红衣战士》改编的漫画书，对吗? 漫画书的说明讲述了真实事件的历史，特别是那些和主人公塞罗斯有关的事件。对那些没有看过这本漫画书的玩家们，你能告诉我们一下塞罗斯是谁吗? 并且谈谈游戏的背景。为什么塞罗斯名声如此之坏? 他的姐姐是谁? 她是否是个重要人物?

霍:

我们出版这本漫画书是为了讲述塞罗斯以前的故事: 他是谁以及他是从哪里来的，游戏的背景和汉迈尔菲尔有关，在那里正进行着一场内战，内战的一方决定求助于皇帝，而皇帝正想统一世界。结果皇帝夺取了汉迈尔菲尔，而此地正是内战另一方的土地。塞罗斯——你游戏里的角色并不关心内战的进程，他早就离开那个地方了。他当时是个海盗，正在这个帝国漫游并想找到工作。他离开的原因是在一个饭馆吃饭时因为争执而杀死了姐姐的丈夫，他决定不再回家，也不再为自己的家乡做任何事情了。有一天，他收到朋友的一封信，告诉他他的姐姐失踪了。于是他决定回到汉迈尔菲尔去，把事情处理好，以保证姐姐的安全，塞罗斯卷入了家乡的政治事件中。游戏中的海岛已被皇帝占领，故事就从那里的高压政策开始。至于塞罗斯的名声，并非很多的人知道他杀死了自己的姐夫，他并不为此感到内疚，他感到不安的是他在事件之后离开了。如果姐夫和他再发生类似的事件，他还会和他争斗，不过方式可能就不一样了。但他离开了，而他的家乡从此陷入了内战，他的家人也卷入其中，但他也曾说: "我认为我不能回去，我不能面对这一切。"《红衣战士》便发生在塞罗斯杀死他



不能面对这一切。”《红衣战士》便发生在塞罗斯杀死他姐夫七年之后。

问：

泰瑞尔的世界是非常复杂的，有各个政府和省之间的战争，以及各种政治势力，你能否告诉我们一些在汉墨菲尔和这些政治事件的背景。

霍：

我们想让玩过《上古卷轴》系列的玩家们感到熟悉，这些玩家们将会认出很多有趣的内容和细节在海岛上重现，这将增加游戏的可玩性，但这并不妨碍玩者去了解新的故事。岛上有着不同的种族，实际上，酒吧老板就是阿尔格尼族人，每天他在酒吧里打苍蝇（很无聊）。在此前你提到的德勒姆，他是游戏中的黑色小精灵（我不想多谈关于小精灵的问题），他被皇帝雇用并在监视岛上的总督。

问：

当玩家们想去那些他们不应该去的地方或做他们不适宜做的事情时，你是怎么处理这个问题的？是否我想做什么事就能去做呢？

霍：

这是个很好的问题，我们已经花了很长的时间去决定我们的选择。因为故事发生在一个海岛上，我们就可以让玩家呆在我们想让他呆的地方，你可以在附近游泳，但如果游离海岛就会有凶恶的海兽将你吃掉。我们有鲨鱼和章鱼会等着告诉你不要游离海岛；另一个问题是你想做任何你愿意做的事情行不行？如果给某个人一把宝剑，他们的第一个反应就是杀死所见到的每一个人，他们来到岛上，抽出宝剑，想杀掉城里的每一个人，如果谁碰上，就非死不可了。现在游戏中我们决定让塞罗斯只能向拔剑攻击的人反击，如果他们不攻击，你就不能还击，而且你不能攻击城中没拿武器的人，否则，屏幕上的人将会说“不，他没有武器。”你可以同大多数人战斗。城里有许多卫兵，如果你向他们拔剑，他们也会抽剑还击，但你不能杀死关键人物。

问：

如果我在这款游戏的某个地方被卡住了该怎么办？

霍：

看到那个酒吧老板了吗？如果你进行不下去了，可以找他聊聊，虽然他不会告诉你该做什么？但他会指明你正确的方向。

问：

这个游戏容量有多大？

霍：

游戏有2张CD，第一张盘安装350MB，游戏由第2张盘开始，另附了一份地图。

问：

您认为要打通这个游戏最少要多长时间？

霍：

最少要40-60个小时。

问：

《红衣战士》的制作是在什么时候开始的？

霍：

大约两年前。

问：

《红衣战士》将于什么时间发售？

霍：

今年10月1日。

问：

这款游戏预计能够卖出多少套？

霍：

15万套。

问：

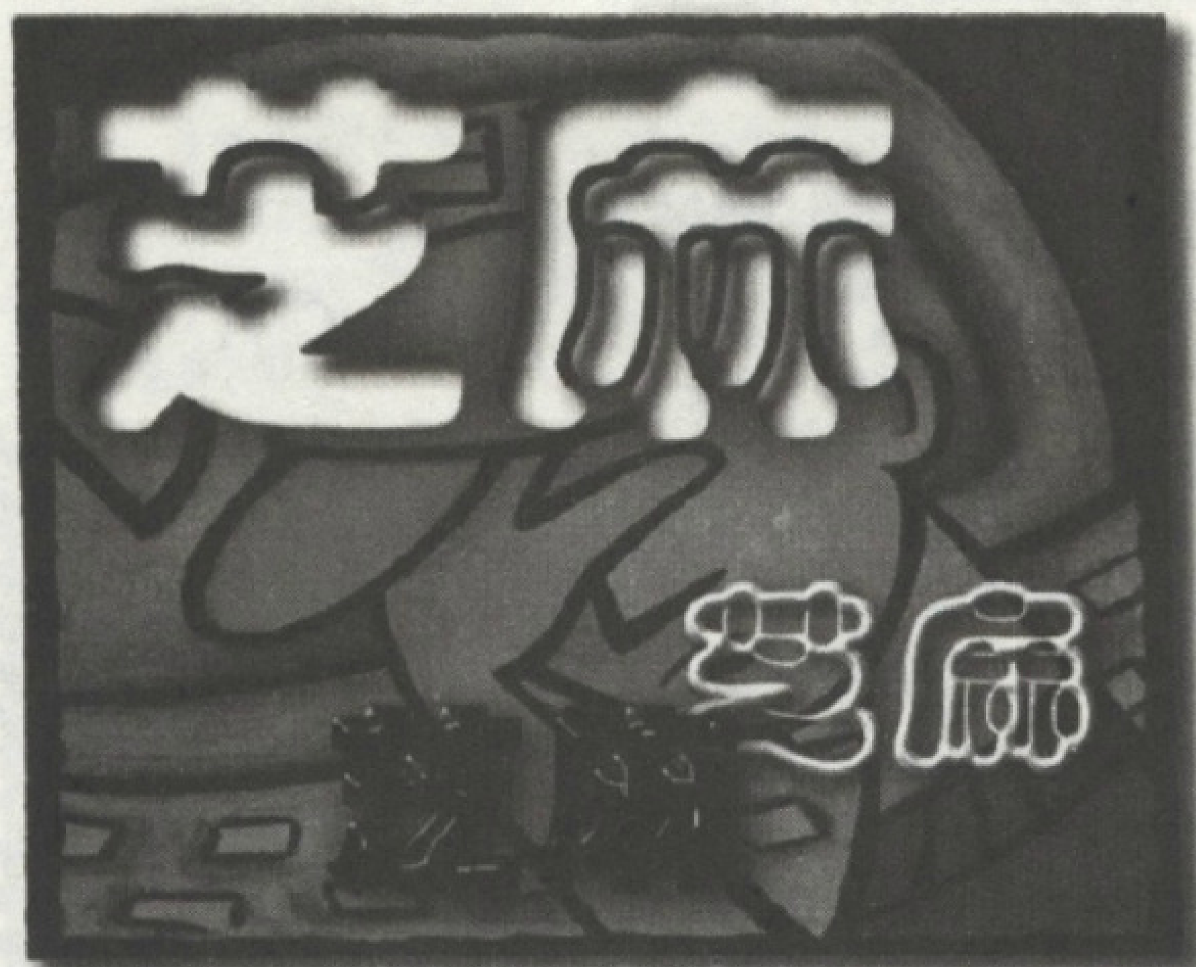
您能对那些有志加人电脑游戏制作行列的年轻人说些什么吗？

霍：

首先你要有热情，但这远远不够，还要有丰富的创造力和高超的技术水平。在这个行业里，兴趣和能力是同样重要的。我期待有更多的人加人到电脑游戏制作的行列。

游戏特征

1. 超过5000行的人物对话。
2. 超过35NPC，有完善的性格和特征。
3. 整个故事发生在一个小岛上。
4. 3DFX模式，支持VOODOO 及VOODOO2 。
5. 充满了密谋、神秘和欺骗的复杂的情节。



★ NEW CHEATS

风云之天下会

五大神器修改

先进入游戏，任存一个进度（最好做备份），然后编辑此进度文件。

以下所指步惊云物品修改

31942H->24H(十进制数是 36) 无双剑

31946H->数量

3194AH->25H(十进制数是 37) 英雄剑

3194EH->数量

31952H->26H(十进制数是 38) 火鳞剑

31956H->数量

3195AH->27H(十进制数是 39) 绝世好剑

3195EH->数量

31962H->35H(十进制数是 53) 雪饮刀

3196EH->数量

说明：->左边为物品存放的地址，右边是剑的代码数值，数量则是各种剑的数量。

步惊云快速升级法

当步惊云刚刚长大时会被派出执行杀叛徒的任务，他会和血暗天同行。待一起出了天荫城后一直向南到乾坤庄，再向西来到凤西村，最后向北到达南安镇。再那里用所有的钱买人参和灵芝，接着一直向北到达一处通往后陵的树林。这时会出现一种忍者装扮的敌人，战斗力非常强，与之战斗时步惊云不停地用“翻云覆雨”攻击，而血暗天则不停地用人参和灵芝为步惊云补给，这样几个回合忍者就会败下阵来。每打一个忍者步惊云就会升一级，用不了多久，你就会拥有一个超强步惊云了。

彩虹六号
Rainbow Six

在游戏中键入“'”键便可激活欺骗模式，随后键入以下字符得到以下相应效果

TEAMGOD：团队上帝模式

AVATARGOD：单人上帝模式

STUMPY：开启矮胖模式

CLODHOPPER：增大玩家手与足的尺寸

MEGANOGGIN：大头模式

BIGNOGGIN：大头模式

5FINGERDISCOUNT：弹药全满

NOBRAINER：关闭 AI

DEBUGKEYS：可以测试操作键

FASTACTIONRESPONSETEAM ：效果不明将

TURNPUNCHKICK 将玩家从 3D 变成 2D

1-900：深呼吸

EXPLORE：胜利条件开／关

重返中世纪
Get Medieval

在游戏中键入以下字符

mpkfa：上帝模式

mppos：显示全球位置

mpfps：显示游戏画面每秒帧数

战争之锤：黑暗启示录
Warhammer: Dark Omen

在主菜单画面键入以下字符“FUDGEISLUSH”激活密技模式，以后在游戏按下以下键：

CTRL C&G（三键同时按下，以下也是一样）：增加 1000 现金

CTRL C&T：减去 1000 现金

CTRL C&E：增加选中单位的经验

CTRL C&U：使被选中的单位变成打不破

输入以下字符“BRINGEMON”后在战斗中按下以下键

F12：跳过战斗

按下 CTRL 键：使选中的敌人单位行动不能

在开火时同时按住“K”键：使选中单位的射击精确度达100%

按下“W”键：增加可用的魔法点数

百变天虫 II
Cyberstorm II

编辑你的STORM.INI文件，在其中加入以下一行

[Function] - [Type This Code]

这样便可以在游戏中增加一个菜单选项并可以使用。选中后在游戏中通过键入相应句子得到相应功能。

HERC基地中的密技

加一条命：I'll Buy That For A Credit

加1 000条命：Will work for credits

加10 000条命：Mo money

加100 000条命：Too much wheat

加1 000 000条命：You may have already won

最大O修复：As Good as it Gets

最大O指挥官（技术、生命、设备）：You da man

最大O设备：Home is where the heart

最大O底盘：Must have!

得到所有的技术：He Who Dies With The Most Toys

回到一般技术状况：It was nice while it lasted

战斗中的密技

医疗选中的飞行员：Tarsus

修理选中的车辆：It's just a flesh wound

恢复选中车辆能量：Feel my wrath

重新组合选中的单位：Go Go Power Ranger

得到丰富的回合制移动力点数：Fly Away

得到丰富的回合制动作点数：Vengeance is mine

我是无法征服得：There can be only one

击败所有敌人：Death to all who oppose us

成为另一名玩家：Freaky Friday

铁血兵团 II
M.A.X. II

以下密技对游戏的战役模式有效。

编辑Max2.ini文件为以下设置：

```
current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49
```

这样便可以进行游戏中所有的战役了。

魔法门 VI
MIGHT&MAGIC VI

在游戏中按F，然后按数字键输入：

特殊神器（400－429）

400：莫德里德　401：绍
402：克难　403：伊克利巴
404：莫林　405：帕西佛
406：贾拉汉　407：皮里诺
408：维拉里亚　409：亚瑟
410：潘德拉根　411：露稀斯
412：珍妮弗　413：伊格兰尼
414：莫根　415：海德斯
416：阿瑞斯　417：帕希滕
418：克洛诺斯　419：赫克拉斯
420：阿蒂米斯　421：阿波罗
422：宙斯　423：伊杰斯
424：奥丁　425：阿特拉斯
426：赫尔姆斯　427：阿菲洛迪特
428：雅典娜　429：希拉

在游戏中按J键，然后按数字键输入：

地下城堡（1－25）

1：阿拉莫斯城堡　2：黑摩尔城堡
3：克里格斯城堡　4：大耳怪前哨
5：废庙　6：阴隐教隐蔽所
7：烈火爵士的大厅　8：斯纳格的岩洞
9：龙骑兵岩洞　10：银舵前哨
11：阴隐教　12：斯纳格的铁矿
13：龙骑兵城堡　14：考勒根的豪宅
15：银舵堡垒　16：独立碑
17：疯子埃斯里克的坟墓
18：冰风堡垒　19：军阀堡垒
20：狼穴　21：加里克的炼铁厂
22：阿加的实验室　23：训龙者的洞穴
24：蜂房　25：恩洛斯神使

无限经验值 在布特雷格湾东方的烈火公爵处，完成烈火公爵所交给的任务，再回去找他要报酬，接下来你只要一直按空格键，就可以得到源源不断的经验值，但是此方法在退出该画面之后就无法再次使用。

无限金钱：首先必须找到恩洛斯王国大陆上的十五个方尖塔，这十五个方尖塔分布在大陆上的十五张地图上，每张地图各有一个。当找到所有的方尖塔并解读上面的文字后，你就可以去寻找位于飞龙沙漠的终极宝藏，在地图西北方有一圈奇怪的石头阵，中间那一块石头就是宝藏所在，打开它可以找到25000金币以及一些高级魔法物品，而宝箱也可以重复拿取。

高级训练：无论你有再高的等级，只要你还能升级，铁拳城堡的训练所都可以为你服务。

什么都能学：在游戏中，因为职业的关系，所以每个角色都有些技能无法学到，象牧师便无法学到剑、斧头的技能。但是好心的工会服务人员向来是睁一只眼闭一只眼的，在工会中时、若他说没有任何可以学的技能时，你只要在原本会列出技能的那个区域内按一按，若听到花钱的声音时，那表示你就学到那位角色不能使用的技能了，而工会人员只会装作什么都没看见，真是爽呀！

★ UPDATED CHEATS

外星战火
Outwars

游戏中键入以下字符

MACLEOD：上帝模式

DIRTYHARRY：无限弹药

BUZZ：滑行翼

FRAMERATE：游戏画面帧数

PHANTOM："F11"和"F12"键侦察怪物情况

GOHOME：重新回到起始位置

THRASHER：在雷达上显示敌人情况

TIMEWARP：移去任务时间

WEAPONCAM：跟随自己射出的弹药

KEYMASTER：增加防御、生命和弹药

JUMPOASIS：跳到"oasis"关卡

JUMPANUBIS：跳到"anubis"关卡

JUMPRAGNAROK：跳到"ragnarok"关卡

JUMPJUGGERNAUT：跳到"juggernaut"关卡

JUMPDEAD：跳到最后一关

劲量赛艇
Powerboat Racing

过关密码(Password)：

前面为输入的密码，后面为相应的赛道名称：

FAN：Catamarans (Minnow)

DIP：Catamarans (Pike)

密技，将你的名字命名为以下名字可得到如下效果

SML：小型赛艇模式

BIG：大头模式

POW：超级引擎模式

BAA：为你赛跑

WIN：总是获得胜利

盟军敢死队：深入敌后
Commandos：Behind the Enemy line

游戏进行中键入如下字符串"1982GONZO"(不是0哦，不包括引号)。如果不行的话，可以试试这个"GONZO1982"来激活密技模式，以后在游戏中同时按下以下键

SHIFT+V：显示敌人的立体视野(也就是敢死队员所曾经走过的路线)

SHIFT+X：瞬间移动到想去的地方

CTRL+I：无敌

CTRL+SHIFT+N：完成任务

CTAL+SHIFT+X：超级恐怖的……怎么形容来着，真不知游戏作者怎么想的，太可怕了，至于到底是什么，大家自己到游戏中一试便知道了。

以上读者将获得由**第三波软件(北京)有限公司**提供的**《少年街霸II》人物模型**一个

幸运读者 98年第3季度

哈尔滨	张航天	广东	马濠明	北京	汪了一
上海	张英憬	天津	廖禹博	云南	沈康平
新疆	乔永旭	河北	张名扬	上海	卜微沛
北京	杨光	湖北	王维	浙江	胡天净
广西	曾莉莉	山东	姜磊	陕西	杨博翰
天津	娄承浩	江苏	徐斐	四川	杨懿
广州	蔡欣欣	北京	赵杰		

晶合聊天室

风云际会，因缘巧合，游戏人生莫不如是。

鼎沸喧嚷的聊天室本没有在下置喙余地，这一天不幸暴露在版主的视线扫瞄半径下，顿时“Alarm”四起，再想“ESC ”取回进度已势无可能，索性大刺刺执回话筒，心中寻思，如今卡拉OK亦不甚火爆，你方唱罢我登场早已盛况不再，想个什么法儿将这烫手山芋早早扔将出去，给饥渴者做点心也是一桩功德，没准会再风传一段“山药蛋派”的佳话。

心中方自上下不定之际早有那边厢**成都步惊云**做总结性发言，隐约间只闻道“风云际会，因缘巧合，莫不如是”，心中这一惊，越发的狐疑了，忙手执标志“大众软件”字样麦克风上前，“这位兄台请了，在下是晶合工作……”话音未了，这位步兄更不答言，一纸飞笺平平飞至端的是见功夫，一看方知原来此句暗指江湖间RPG一派两位高人，前者系未出天下惊的新秀《风云》，后者不消说乃是不世出的名宿《仙剑》，此兄漫吟道：“剑域禁地，情风成对，你心谁属？风雪战麒麟，浴血大佛寺。成也风云，败也风云，雄霸终废弃，天意何为？”**湖北Sun**随即和一曲“关隘重重，荆棘遍布，不见迷宫行处，焚心恨无瞬移术。方出迷途，又历劫波，可堪回首出宫前，行了多少冤枉路”。听罢两位酬酢应答心下稍定，原来却不是腹中草莽被人看破，便转身欲另觅热点地区，不想却有大连乔阳夺过话筒扮Celine Dion状款款唱出：

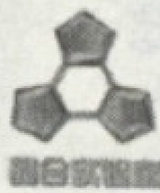
在每一个夜里
都可以感应你
和那孤单的丽人同行
穿过空间的距离
与时间的洗礼
我对你的爱无止境
无论白天与黑夜
爱让我们的手紧握不放
走进神秘的地方
你永远在我心上
And my heart will go on
· 无论你身在何方
我会陪你闯过所有困难
冲向恐怖的汪洋
迎向胜利的海岸
And my heart will go on

听者无不动容，感极而泣者有之，厌而欲去者有之，一时呼喝之声不绝于耳，明眼人都知道这是为心上人Lara小姐丽影所作，想来只不过又是一段惊魂不了情。这般乱乱纷纷，群雄竞起的局面如何能休，且看某家略施手段，必当转移公众视线，于是抢步上前大喝一声，主持人在此，快快奉上话筒放尔自去，如若不然，便待与某试三合。此言方出，见几路人马正挺身欲起，心道不妙，忙言：“且慢，游戏规则我定，整人专家禁用。古人游园联句、奇思妙句锦心绣口，追思之令人悠然神往，今人大可附庸风雅，斗室间联句传咏，领一时风气之先，传才气于天下，其乐何极。”说罢偷眼望去，果然多有蹙眉颔首、沉吟不语者，不禁自喜得计，正欲卖弄一二，不想就有**北京武子**慢吞吞站起，“诸子百家有孔子、孙子、老子，汝可闻吾武子之名？且看武子于游戏大观园中信手采撷成篇之《绝地大反攻》”，话音未落忽听得外间一阵纷纷乱，欲知发生何事，武子妙文又如何，且看下期分解。

百合

晶合实验室急急如律令

晶合实验室自成立以来，在《大众软件》老、小编们的热心关注下，得以茁壮成长(向日葵？)，又蒙众多PC玩友的厚爱，其狼子野心亦日渐膨胀。为了能让我们小小的实验迈上一个更高的台阶，实现我们的“最终幻想”，现急需扩充队伍。故诚邀天下各位GAME同志——如果你有心参与TOPTEN点评，或者想把你手中的游戏情报与玩友们抢“鲜”分享，或者希望在游戏圈内指点优劣，品评高低，或者愿意将你老鸟级的攻略技巧、过关经验传播给“年轻”的同道们……那么，来吧，晶合实验室可以让你有所作为。请发E-mail至pop@iuol.cn.net (请CC至popsoft@netchina.com.cn)，并附一篇与电脑游戏相关的评述性文章。



诚邀专业级游戏评论者加盟



9月榜评

每月的这个时候，晶合实验室都会有一番激烈争论，最终由胜出者对本月的GAME龙虎榜指手划脚一番，兄弟虽在外围观望已久，这次倒是第一次现身说法，若非众人已说得口干舌燥，还真难得露一小脸儿。

前些日子，《大众软件》三周年社庆，在下总结创刊以来的全部排行榜，这才注意到，今天，TOPTEN也已满三周岁了！承蒙各方大力支持，TOPTEN才得以健康成长。三年来，榜上的变化虽谈不上日新月异，但也一刻不停地做着匀加速运动，时至今日，除了“仙剑”、“大航海”等几位老“榜员”外，沧海早已变作桑田。“轩辕剑”、“太阁”这些尘封已久的名字，恐怕只有老玩家才能为之心动了。一次，和几个老朋友聊起“三国Ⅲ”和那段迷失的岁月，一个个都象对着大海流淌清泪的老船长。不过，没有什么遗憾的，时间总会洗去一切过时的东西，现在的TOPTEN就是在这样的洗礼中度过了整整三年。

世界在进步，你怎能不进步？看看精彩纷呈的最新排行榜，每一个焦点尽在其中。

《星际争霸》气数未尽，凭借其强大的实力依然牢牢控制着局势，看样子，是不会急流勇退的。本来，我不玩《星际争霸》很久了，但在看过一部叫STARSHIP TROOPER的电影后，又想重温一下这个游戏。

在众多玩家兼球迷的簇拥下，《足球98》争取到了亚军的位置，虽然早就知道它是一支劲旅，但也令人感到出乎意料。原以为《足球98》冲至第三便已为强弩之末，看来足球的魅力真是不可低估。不过，体育类终难战胜大红大紫的即时战略，恐怕《足球98》这“副教授”的地位不易扶正啊。

探花“仙剑”一直以来是新老玩家争论的焦点，它的优劣我已不想再评论，只希望站在不同角度和立场上的朋友可以求同存异，为这款里程碑式的作品写下公正的一笔。

《铁甲风暴》作为第一款冲入四强的大陆作品，确实值得我们尊敬，它的成功可谓充满了人情味儿，不过，我们的TOPTEN本来就是人情的体现，正是“偏爱”组成了一次次的排行榜。

前十名的其它作品仍旧你争我夺，没什么好说的，倒是《世界杯98》图谋不轨，相信不久就会威胁到《足球98》的地位。

其实，第十名后的景象更加精彩，《盟军敢死队》和《玩具兵大战》刚一上榜就占据了十三和十五的位置。绝非侥幸，这两款游戏以各自的特色吸引着玩家。《盟》突破了以往的格式，既要求技巧与智慧，又不受回合形式的限制；《玩》则将玩家带回到童年的时光。不过，这两款游戏的难度都不小，难以象《大富翁》系列那样深入群众。位居十四的《大富翁Ⅲ》真是老而弥坚，苦撑了这么长的时间。还好，随着《大富翁Ⅳ》的上市，朋友们又有的乐了。酝酿了很久才出台的《大富翁Ⅳ》比起前几代确有质的飞跃，相信会再创造出一个奇迹，而对于《大富翁Ⅲ》也算是后继有人了。

榜上的作品，相信大家都有自己的评价，我的话也仅表一家之言。几个月前将TOPTEN的格式更新，就是为了让大家关注一下游戏本身之外的东西。如果注意的话，可以看到EA、BLIZZARD、大宇等公司的作品较多，这些制作组织中我个人更喜欢BLIZZARD，尽管我最喜欢的游戏并不是它出的。BLIZZARD可谓例不虚发，每作必为精品。而大宇可以说是中国的BLIZZARD，从“仙剑”到《大富翁Ⅳ》，也具是佳作。游戏制作者的努力都化成了广大玩家的快乐，应该向他们所有人致敬！

限于形式，TOPTEN不可能向朋友们展现太多的东西，相反，它需要读者的支持来充实自己，朋友们的眼界越开阔，TOPTEN的内容就越丰富，不知道它四周岁时变成什么样子，但愿：榜大十八变，越变越好看。

晶合实验室 ·蜃

特别感谢以下热心读者

成都	郭建春	浙江	胡文中
哈尔滨	原帅	广州	黄伟亮
太原	杨大伟	成都	罗灿
陕西	赵凡	乌鲁木齐	杨顺涛
北京	王之鑫	上海	张懿

以上读者将获得由

第三波软件（北京）有限公司

提供的《少年街霸Ⅱ》人物模型一个

GAME 龙虎榜

TOP 30 排行榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	866	1	1	4	1	BLIZZARD
足球98	828	2	3	8	2	EA SPORTS
仙剑奇侠传	688	3	4	36	1	大宇
铁甲风暴	686	4	6	5	4	目标
暗黑破坏神	658	5	2	16	1	BLIZZARD
命令与征服	390	6	5	30	1	WESTWOOD
古墓丽影Ⅱ	346	7	10	4	7	EIDOS
横扫千军	290	8	7	8	7	CAVEDOG
世界杯98	264	9	13	2	9	EA SPORTS
黑暗王朝	262	10	9	8	6	AURAN
金庸群侠传	252	11	11	22	3	智冠
阿猫阿狗	226	12	12	5	12	大宇
盟军敢死队	222	13	NEW	1	13	PYRO
大富翁Ⅲ	204	14	15	28	4	大宇
玩具兵大战	188	15	NEW	1	15	3DO
三国群英传	184	16	16	4	16	奥汀科技
地下城守护者	168	17	14	12	4	牛蛙
魔法门之英雄无敌Ⅱ	167	18	22	8	13	NWC
绝地风暴	154	19	17	14	5	MELBOURME HOUSE
超时空英雄传说Ⅱ之北方密使	132	20	21	3	17	宇峻
极品飞车Ⅱ	116	21	19	4	16	电子艺界
主题医院	108	22	18	10	14	牛蛙
大航海时代Ⅱ	98	23	24	37	2	光荣
FIFA足球经理	92	24	23	9	18	电子艺界
炎龙骑士团外传	86	25	26	5	21	汉堂
神雕侠侣	76	26	—	9	12	智冠
古墓丽影	60	27	20	18	5	EIDOS
篮球98	54	28	27	4	27	EA SPORTS
侠客英雄传Ⅲ	46	29	29	12	13	精讯
三国志Ⅴ	42	30	25	22	11	光荣

本期选票在58页
欢迎大家投票

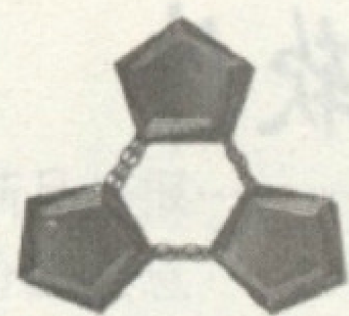
首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传 [446票]
2. 星际争霸 [294票]
3. 暗黑破坏神 [174票]
4. 铁甲风暴 [162票]
5. 足球98 [116票]
6. 横扫千军 [110票]
7. 世界杯98 [84票]
8. 命令与征服 [74票]
9. 古墓丽影II [34票]
10. 阿猫阿狗 [27票]

本期幸运读者

沈阳	李明昱	河北	何彦明	西安	刘硕
四川	李勤	北京	朱警	北京	华怡
天津	赵健新	湖北	王珂	广东	黄冬文
云南	殷丽霞	广东	钟强	北京	李春
四川	胡敏	山东	李宝仁	广西	黄绍晖
新疆	赵绪辰	武汉	王玮	上海	朱一芒
陕西	李丹	吉林	于东辉		

以上读者将获得由第三波软件（北京）有限公司提供的《少年街霸II》人物模型一个



大众软件服务部

碟中碟 INTERNET

INTERNET大潮拍岸而来 上网是趋势，是生活，是时尚！我们把与INTERNET密切相关的产品捆绑销售，提供一套完整的上网解决方案超值的价位，流行且品质优秀的畅销软件，套装产品与市场销售产品"原汁原味"。

★网络智能汉化…………东方快车98
★网络电话…………Internet Phone 4.5
★网络杀毒…………VRV病毒防火墙
★网际中文平台…………RichWin97 网络版
★网址管理工具…………万维金典
★网络浏览器、电子邮件…Netscape Communicator 4.05
★学上网…………天罗地网
★学网页设计…………轻松设计Internet网页

首批八折优惠，仅售：188元

5CD 零售价：238元

大众软件邮购中心有售

新建分部

● 大连大众软件分店
地址1：沙河口连山街123号星海电脑商城C座
地址2：大连理工大学招待所222房
电话：4708894 联系人：王威

● 西安大众软件分部
地址：西安交大电脑城7楼2层15号
电话：2246679 联系人：崔智刚

● 曲靖大众软件分部
地址：曲靖市廖郭南路网虫俱乐部
电话：3137821 联系人：吕松

● 惠州大众软件分部
地址：广东省惠州市桥东路1-3号
电话：2217483 联系人：张子琦

● 锦州大众软件分部
地址：锦州市凌河区云飞街二段57号
电话：3131788 联系人：王芳

● 湛江大众软件分部
地址：湛江市赤坎区中华路69号
电话：3205630 联系人：吴滨

全国各地大众软件

● 苏州沧浪精华
地址：苏州干将东路35号
电话：7246529 联系人：成坚一

● 广州天高电脑商行
地址：东湖西路海印电脑城P53号
电话：83795037 联系人：松阳汉

● 新疆华顺电子
地址：乌鲁木齐明园西路9号付2号
电话：2849854 联系人：韩浩

● 常州大众软件专营店
地址：东横街2号(电子大厦1楼东侧)
电话：6686789 联系人：陈洁

● 南京新高科技
地址：南京市珠江路548号
电话：3371783 联系人：陈晓光

● 郑州杜征
地址：郑州优胜北路6号付17号
电话：127-0119972 联系人：杜征

● 哈尔滨希望
地址：哈尔滨南岗区南通大街232号
电话：2510446 联系人：綦振生

● 武汉精恒科技
地址：武汉武昌珞瑜路37号
电话：87654137 联系人：林谦

● 长沙科海计算机
地址：长沙市解放东路118号
电话：4190177 联系人：尹浙

● 荆州大众软件
地址：沙市北京东路147号内配综合楼1号
电话：8113452 联系人：李国

● 温州鹿城三元电脑
地址：黎明中路283号电脑市场315、316号
电话：8377628 联系人：姜进飑

● 乐清银河电脑
地址：建设中街93号
电话：2550500 联系人：郑海滨

● 大连维尔电子
地址：大连市西岗区中山路161号
电话：3630831 联系人：刘建波

● 贵阳兄弟现代办公设备
地址：贵阳市公园西路西南电脑城206室
电话：5894210 联系人：林光

● 上海伟丰电脑
地址：河南中路221号上海计算机广场二层
电话：62104588 联系人：卢永伟

● 天津展望计算机
地址：和平区鞍山131号旁8门
电话：27830166 联系人：王景

● 杭州南北电脑
地址：杭州市教工路7号
电话：8079924 联系人：童立嵩

● 周口大众软件专卖店
地址：七一路东段武警医院楼下
电话：8238503 联系人：凌庆祝

● 邯郸大众软件分部
地址：丛台路49号(18所大门西侧)
电话：3080003 联系人：范文碧

● 临沂大众计算机
地址：临沂市兰山区新华路40号A
电话：8100118 联系人：汤朝兴

● 福州华特电脑
地址：福州鼓屏路122号
电话：7836798 联系人：赵勇

销售连锁组织

Popsoft



大众软件邮购中心有售。

零售价 78元

金山词霸III

多才多艺

多部权威辞典荟萃。词典内容极为丰富。支持多种操作系统。轻轻松松网际冲浪。支持常见的中西文应用软件。提供多种生动活泼的人性化提示界面。

快人快语

鼠标取词奔跑如飞。即时语音一触即发。词汇详解即点即通。专业词汇优先设定。可根据文章专业特点优先设定专业词汇的取词功能，彻底避免了所译非所意的尴尬。

省钱省心

十分投入百分收获。仅仅花费不及传统书籍词典实际价格十分之一的钱买一流的正版软件，省钱。生词生字不需东问西问，有面子当然省心。

北京大众软件专卖店

北京大众软件读者服务部总店
地址：崇文门西大街6号楼
电话：65266244转61

北京大众软件一分店
地址：中关村现代电子市场二层
电话：62630299

北京大众软件海航分店
地址：中关村海淀路59号
电话：62568319

北京大众软件长椿街分店
地址：宣武门西大街丙103号
电话：66018119

北京大众软件万寿路分店
地址：海淀区万寿路20号
电话：68159093

北京大众软件和平里分店
地址：东城区和平里中街12号
电话：84210214

北京大众软件大兴分店
地址：北京大兴兴丰大街62号
电话：69202720

在北京地区诚征合作伙伴.欢迎加盟大众软件销售连锁组织.
联系电话:65232585转64
联系人:苏立新

服务部联系电话

● **长春安航电脑**
地址：工农大路14号科技城5404
电话：5656612 联系人：孙哲

● **哈尔滨北方书店**
地址：哈尔滨南岗区西大直街95号
电话：6259031 联系人：王伟

● **开封先达电器公司**
地址：开封市南书店街50号
电话：5958268 联系人：徐斌

● **合肥华昌机电设备研究所**
地址：三孝口科技书店三楼计算机广场1#
电话：2826110 联系人：张纪凡

● **大同中利雅电子**
地址：大同市互助里2号楼1单元1门
电话：2044320 联系人：李军

● **太原和生新技术**
地址：太原市新建南路138号
电话：7234490 联系人：师文侠

● **昆明棒子**
地址：昆明圆通北路38号
电话：5176880 联系人：王全文

● **济南半岛微电子**
地址：济南市和平路55号
电话：6944476 联系人：张平

● **青岛海汇信息中心**
地址：青岛台东三路128号
电话：3621379 联系人：庄涛

● **深圳中赫软件**
地址：福田区福星路福星花园大厦114号
电话：3269018 联系人：朱田夫

● **桂林嘉维电脑**
地址：桂林市民主路66号
电话：2825339 联系人：房洪斌

● **廊坊万天计算机**
地址：廊坊万天计算机软件店
电话：2115240 联系人：孙阳

● **南宁奥讯电子**
地址：新民路6号文化市场A座三楼22号
电话：2621521 联系人：孙兰芳

● **厦门南瓜软件专卖**
地址：厦门市厦门大学1165信箱
电话：2099953 联系人：王作斌

● **西宁育人电脑**
地址：西宁同仁路16号青医附院劳司
电话：6114341 联系人：程千里

● **淄博齐鲁石化**
地址：淄博市临淄区闻韶路28号
电话：7536309 联系人：杨宝义

● **兰州龙安公司**
地址：兰州科技街119号
电话：8811591 联系人：郭蔚

● **宁波大众软件分部(新店)**
地址：大梁街2号
电话：7309911 联系人：杨兴科

★欢迎没有设立大众软件服务部的城市加盟我们的组织!★

大众软件邮购中心

"大众软件邮购特惠卡"即将推出，持此卡在我中心邮购各类软、硬件（不含本社杂志、书刊及配套光盘）可得到1>1的超值享受。

一次性汇款2000元，便可得到"特惠金卡"（2000元汇款暂存我社）。得到"特惠金卡"后，选购价格在暂存款额以内的产品时无需汇款（款额递减），同时享受7.5折优惠。消费额满2000元后"特惠金卡"废止。

一次性购物满800或500元，可得到"特惠银卡"。持"特惠银卡"在一年内购物可分别享受8折或8.5折优惠。

大众软件产品库（部分产品）

强力推荐娱乐软件	零售价	教育及系统软件	零售价	特价产品	零售价
大富翁IV（2CD）	128元	开天辟地	125元	模拟公园	80元
沙丘2000	148元	万事无忧	125元	NBA97	40元
最终幻想VII（4CD）	248元	随心所欲说英语	148元	无悔十字军II	40元
X档案（7CD）	299元	畅通无阻(3CD)	125元	基因战争	40元
银河飞将V（3CD）	238元	幸福之家（标准版）	388元	梦幻弹子球	38元
横扫千军资料片核心战事	98元	着迷900（语法通6CD）	129元	魔毯二代	30元
绝地风暴II火线出击	169元	金太阳小学英语套装	288元	银河飞将IV	100元
铁甲风暴之黑色战线	48元	金太阳初中英语套装	398元	银河私掠者II	70元
盟军敢死队——深入敌后	148元	金洪恩套装(15CD)	398元	双子星传奇II	68元
玩具兵大战	148元	金山词霸III	78元	生化悍将II	50元
飞行军团黄金版	149元	亲亲宝贝	98元	魔兽争霸II	50元
魔法门VI--天堂之令	169元	翰林汇多媒体课堂（套装）	478元	戴维斯网球公开赛	36元
美少女梦工厂III	98元	东方快车	160元	魔法门英雄无敌II	96元
台球2	98元	碟中碟（5CD）首批优惠	188元	虎胆神猫	80元
神秘岛II	198元	INTERNET宝典98	98元	成名之路	188元
红线飙车	148元	WINDOWS 98宝典	98元	雷曼（高级篇）	36元
少女魔法师（2CD）	89元	WIN98即学即会	98元	雷曼（进阶篇）	36元
轰炸超人	99元	WIN98循序渐进	110元	雷曼（入门篇）	36元
终级赛车	99元	Windows 98中文版	1998元	游戏工厂	130元
特警雄鹰	149元	Win98中文版用户伴侣	66元	八一战鹰	55元
超级五子棋	49元	WPS 97+Lotus 1-2-3	998元	生死赛车	95元
海底文明	145元	CSC家教软件（初中版）	1600元	**大众软件精品套装**	**零售价**
风云（完全版2CD）	69元	CSC家教软件（高中版）	1800元	黑暗王朝+虎胆神猫	99元
魔法天尊	118元	会计大师（正式版）	4800元	黑暗王朝+生化悍将II	99元
银翼杀手	198元	小商人进销存（正式版）	880元	黑暗王朝+炎龙骑士团I	99元
绝地任务	99元	锐步进销存（正式版）	4800元	黑暗王朝+音乐殿堂	99元
霹雳幽灵剑	89元	KV300+	180元	音乐殿堂+生死之间	99元
三国英雄传	69元	Kill98	380元	黑暗王朝+音乐殿堂+通译	118元
齐天大圣	98元	光学薄脂超滤光视保屏	118元	暗黑破坏神+地狱火	168元
神剑游侠传	68元	金银笔手写输入系统	550元	快打方块+洛克人X3	100元
魔日传说	88元	文通笔手写输入系统	680元	C&C金版+凯兰迪亚III+孤胆枪手	180元

在大众软件邮购中心邮购产品一律九折免邮费(特价产品需另加5.00元邮费)，收到汇款24小时内发货。

大众软件邮购中心　邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编 100051 收件人：大众软件邮购中心　电话：(010)67024050

注：由于大众软件产品库中品种繁多，不能尽刊，需要详细产品目录的读者可来电来函索取《大众软件广场》(邮费1.00元)。



作家文摘CD-ROM（1993-1997）合订本

《作家文摘》是一份品位高雅内容丰富的文摘报，以登载风云人物和历史事件入高质量的文学作品而著称。几年来得到海内外广大读者的关注和认可。



《作家文摘CD-ROM（1993-1997）合订本》包括从创刊以来的所有内容。采用了成熟的全文检索技术，提供方便快捷的任意词检索、分类检索、按时间检索等多种检索方式，使您可以方便地检索和使用。

热卖中　　零售价：150元

世界军事百科

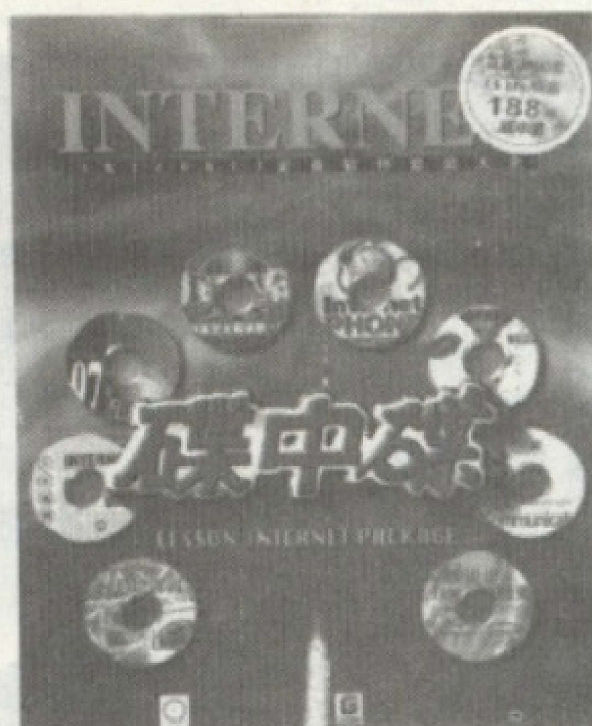
《世界军事百科》是一套大型的百科全书性质的多媒体光盘。光盘分六大部分："军事理论"、"军事制度"、"军事地理"、"战争长卷"、"将星闪耀"和"兵器库"，内容涵盖了军事理论科学和军事技术科学的各个领域的知识。

这套光盘制作精美、内容详实，共有200多万字、二千多张图片、超过60分钟的视频，是一部优秀的大型专业百科读物。

热卖中　　零售价：60元

碟中碟

《碟中碟》系列套装之一为您上网提供方便，把与Internet有关的软件产品捆绑销售，提供一套完整的上网解决方案。本套装包括《东方快车98》、《Internet Phone 4.5》、《VRV病毒防火墙》、《万维金典》、《RichWin97网络版》、《天罗地网》、《轻松设计Internet网页》以及《Netscape Communicator 4.05》、及等。



热卖中　　零售价：238元

首批2000张8折优惠

金山词霸Ⅲ

词典内容极为丰富。标准版多达1700万字，经贸专业版多达3500万字，而通译科技专业版中提供的专业记号库量多达4000万条，学习价值尽在其中。



金山词霸Ⅲ支持多种操作系统。支持常见的中西文应用软件、支持GB及BIG5码的转换，兼容了中文之星、RichWin及UCWin等多种中文平台。

鼠标取词在丝毫不影响当前工作的情况下对屏幕词汇及词组准确释意。中（标准普通话）英（纯正美语）文发音。

热卖中　　零售价：78元（标准版）

魔幻天下

《魔幻天下》是光谱公司最新推出的大富翁类游戏，在魔幻天下的世界中存在着四个种族，分别是人类、异星人、怪兽和超人。四个种族能力差异很大，玩法各不相同，使得游戏的耐玩度很高。



游戏的战斗场面分为单人战和攻城战，最好玩的莫过于单挑，每一位角色都有特殊而华丽的攻击方式。

热卖中　　零售价：118元

Human 洪恩软件

3CD 125元/套

畅通无阻

热卖聚焦

9月14日上 市

《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》三部曲之《畅通无阻》 网上行—Internet入门及使用大全

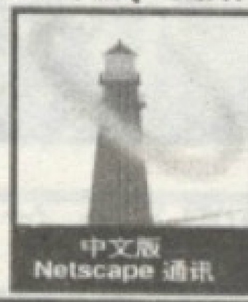
《畅通无阻》是洪恩软件最新推出的多媒体电脑教育光盘，它是《开天辟地》、《万事无忧》的姊妹篇，它继承了前两篇耐心细致、形象生动、深入浅出的教学特点，面向广大渴望掌握Internet知识的读者，全方位地讲解了Internet的各个方面，并把内容划分为“入门篇、应用篇和资料篇”三大篇章。

“入门篇”讲解最基本的知识点。

“应用篇”分十大部分：
1.拨号入网常见问题 2.WWW浏览器 3.电子邮件
4.文件传输 5.远程登录 6.网络会议 7.Internet电话
8.信息查询 9.Internet游戏 10.制作个人主页

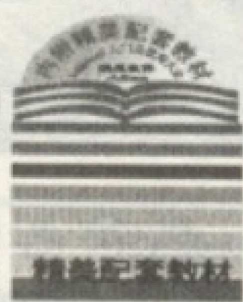
“资料篇”分为八大部分：
1.选择代理商 2.选择MODEM 3.信息检索
4.浏览器插件 5.常用Internet工具 6.常用软件安装
7.网络精华集萃 8.建造Intranet

送









随心所欲说英语

热卖聚焦



Great!

《随心所欲说英语》是一部大规模采用语音识别技术来进 行英语口语教学的多媒体软件。通过先进的语音识别技术，英语口语学习者可以判别自己的发音是否标准，实现人机对话功能。《随心所欲说英语》采用角色扮演式教学方法使学习者身临其境，感受英语教学的真谛。它还特创了强迫式教学法，用户按照软件提供的方法和步骤学习、测试，强有力地克服了学习者的惰性。《随心所欲说英语》使高新技术在实际应用中得到完美表现。

馈赠专用带话筒耳机和配套教材（200页/大32开）

双CD 148元/套

主要内容

1. 学习篇：分五十课详述现代英语口语精髓，每句话配幽默插图。
2. 口头禅：脱口而出一百五十条英美人士的惯用语。
3. 滴水穿石：跟读千个语音纯正、实用性强的句子。
4. 语音纠正：钻研语音学基础，确保发音正确。
5. 语出惊人：说出二百条极具生命力的俗语、俚语、习惯用语。
6. 电影剪辑：品味十部英美名片的精彩片断，体会地地道道的英语。
7. 演讲台：聆听十篇英美著名演讲，领略英语语言唇枪舌剑的犀利。
8. 名诗欣赏：欣赏十首优雅别致、脍炙人口的名诗。
9. 小字典：本光盘中的生词配图释义。

《随心所欲说英语》的学习内容由国内语言教学专家、国外访问学者共同编辑，符合地道美国口语的习惯!

耳目一新读英语

新品预告

Jane Eyre



阅读英语的绝妙环境！文化经典的现代演绎！

读英语是中国人学英语最见成效的途径，但由于读的过程比较枯燥，人们常常难以坚持。《耳目一新读英语》以读为核心，构造了一个以文学名著为题材，综合听、说、读、练多层次学习过程的轻松的学习环境。并附鼠标取词的功能，一鼠在握，无需查阅字典，即可看懂名著。

《耳目一新读英语》提供了现代人读英语的最豪华配置：

- 读：读影响英美人性格的五部经典名著，——含《简爱》、《呼啸山庄》、《格列佛游记》、《双城记》、《茶花女》的中英文对译、作者与作品简介、精华赏析、快速阅读练习，欣赏电影剪辑对白。
- 听：听英、美人标准的篇章朗读。
- 说：允许自己配音，说讲古朴、优雅的英语。
- 练：练习快速阅读技巧，填充电影剪辑对白。

美丽的界面，动听的音乐，
简易的操作，丰富的内容！

听力超人

新品预告

—最全面、最细致的英语听力培训基地



1. 学习篇：分四十课详述英语听力的精要，起步于语音知识基础，针对大学英语四六级，托福听力作分类单项技巧讲座，讲练结合，彻底解决应试英语的听力问题。
2. 大比武：实战模考日常英语听力，大学入门听力，大学四六级听力，托福听力和商务英语听力等近一百五十多套标准化考题。
3. 视听网络：营造出精彩纷呈，人机交互的多感度听力世界。包括：〈英文金曲〉〈经典影片〉〈动物世界〉〈幽默大师〉〈域外风情〉〈新闻纵横〉
4. 特色英语：近700条常用俚语、俗语，分三十五课学习、跟读，每课配有趣味测验，采用循序渐进式学习方式，达到良好学习效果。
5. 分类词库：两千词汇，三十九类，将听力中常见的场景汇集一堂，语音识别，波形对比，更使您能精确的掌握与熟悉单词的正确发音。
6. 反克隆游戏：外星人入侵地球，并试图克隆人类，挽狂澜于即倒，只须你卓越的听力，勇闯六关，扫除太阳系内所有克隆基地。
7. 英语随身听：选择您最喜爱的听力材料录制成听力磁带，光盘转化“随身听”。

北京金洪恩电脑有限公司 北京名门洪恩计算机高新技术研究所 开发制作 清华大学出版社出版 Tel: 62781737

365热线(技术支持)：(010)62634069/70 365热线(销售服务)：(010)62526558/9

邮购地址：北京市清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮编：100084 深圳洪恩：(0755)3780824 广州洪恩：(020) 87576228

No.009 剪下此图标寄回洪恩公司可获精美小礼物一份

魔幻天下 THE FANCY POLIS

史上第一支网路连线的大富翁!

在银河的另一端，居住在“平行世界”中的四个种族，为了争夺最后的愿望，终于点燃了战火!!

而你，必须带领你的族人扩展领土，经营建设，招兵买马，攻城略地，用过路费养肥自己的钱包，培育属将好增强战斗力，善用道具害的对手惨兮兮，然后一举打垮对手，迎接伟大的胜利!!

简单的大富翁规则，深邃的战略观，以3D雕绘出的美丽场景，数十种性格分明的角色造形，五十种千奇百怪的神奇道具，上百件的特殊事件，魔幻天下将是抚慰您几寂寞芳心的最佳伙伴!!

最适合所有俊男美女，旷南怨女，呼朋引伴作伙同乐，保证让您绞尽脑汁，捧腹大笑，所有烦恼烟消云散!

光谱博硕电子科技(北京)有限公司

北京市海淀区上地东里一区4号楼607室　Tel:(010)62986586

T-TIME TECH&ART

98光谱年度大作

BEING THE KING OF THE WORLD

T-TIME光谱俱乐部　招募会员



会员权益

所有光谱游戏八折优惠，并免费寄回。
公司定期举办会员抽奖活动。
免费赠送公司所有游戏的宣传品。
向俱乐部提出有关游戏方面的意见和建议。
对光谱游戏进行评测，如被发表将付稿酬。

参加办法

请您认真填写T-TIME会员登记卡，寄往我公司。
俱乐部的会费为50元，请通过邮局汇至我公司。
凡加入的会员，首先赠送光谱公司精品游戏一套。
俱乐部还定期举办会员抽奖活动!

选赠游戏

游戏	价格	游戏	价格
世纪末商业革命	120元	边缘战区	99元
爆笑躲避球	110元	西楚霸王	120元
钢铁骑士团	130元	赤壁之战	120元
武将争霸	130元	运镖天下	120元

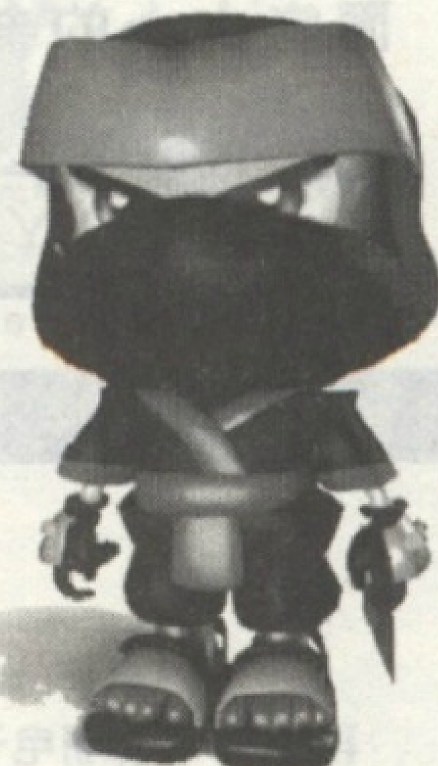
我要参加

姓名:　　年龄:　　电话:
联系地址:
邮政编码:
选赠游戏:

大富翁4

声明

由于《大富翁4》正版的延期发售，导致市场上出现了一些无法运行的盗版《大富翁4》。为了不损害玩家利益，更好区分正、盗版的《大富翁4》，特此声明：《大富翁4》包装将采用全新模式制作，更利于玩家收藏、观赏。游戏采用双CD，内含大量音轨，包装盒内附全彩说明书一册、《大富翁4》人物档案揭秘精美彩印一套及《大富翁4》高级塑封卡纸1999年年历一张。



活动之一：爽新一代大富翁，塑造中国大富翁。

一等奖十名：奖狂徒制作小组签名T恤一件；奖“水晶镶嵌财神纪念卡”一块；大众软件服务部全国通打折金卡一张；颁发获奖证书并在大众软件杂志上刊登个人照片。

二等奖二十名：奖大众软件服务部全国通打折金卡一张；奖“水晶镶嵌福神纪念卡”一块并在大众软件杂志上登名。

三等奖五十名：奖大众软件服务部全国通打折金卡一张并在大众软件杂志上登名。

活动之二：老少皆宜的游戏，当然也是全家同乐的游戏！

一等奖一名：赠狂徒签名T恤一件；奖“水晶镶嵌财神卡、福神卡”各一块；奖大众软件服务部全国通打折金卡一张；赠送大富翁全家福彩照一张；颁发获奖证书并在大众软件杂志上刊登大富翁全家福照片。

二等奖五名：奖“水晶镶嵌财神卡、福神卡”各一块；奖大众软件服务部全国通打折金卡一张；赠送大富翁全家福彩照一张；并在大众软件杂志上刊登全家姓名。

三等奖十名：奖大众软件服务部全国通打折金卡一张；赠送大富翁全家福彩照一张；并在大众软件杂志上刊登全家姓名。



活动之三：请您丰富“大富翁”的人生！

作品一经刊登即获：大众软件服务部全国通打折金卡一张或三期《大众软件》杂志

以上活动参加办法、抽奖方式及活动时间详见《大众软件》1998年9月杂志黑白页广告。

欲想三次活动全部参加者，请在回函卡上注明或打电话查询。活动查询电话：(010) 65232585-61

《大富翁4》零售价：128元（2CD）

全国大众软件读者服务部及各大销售组织有售

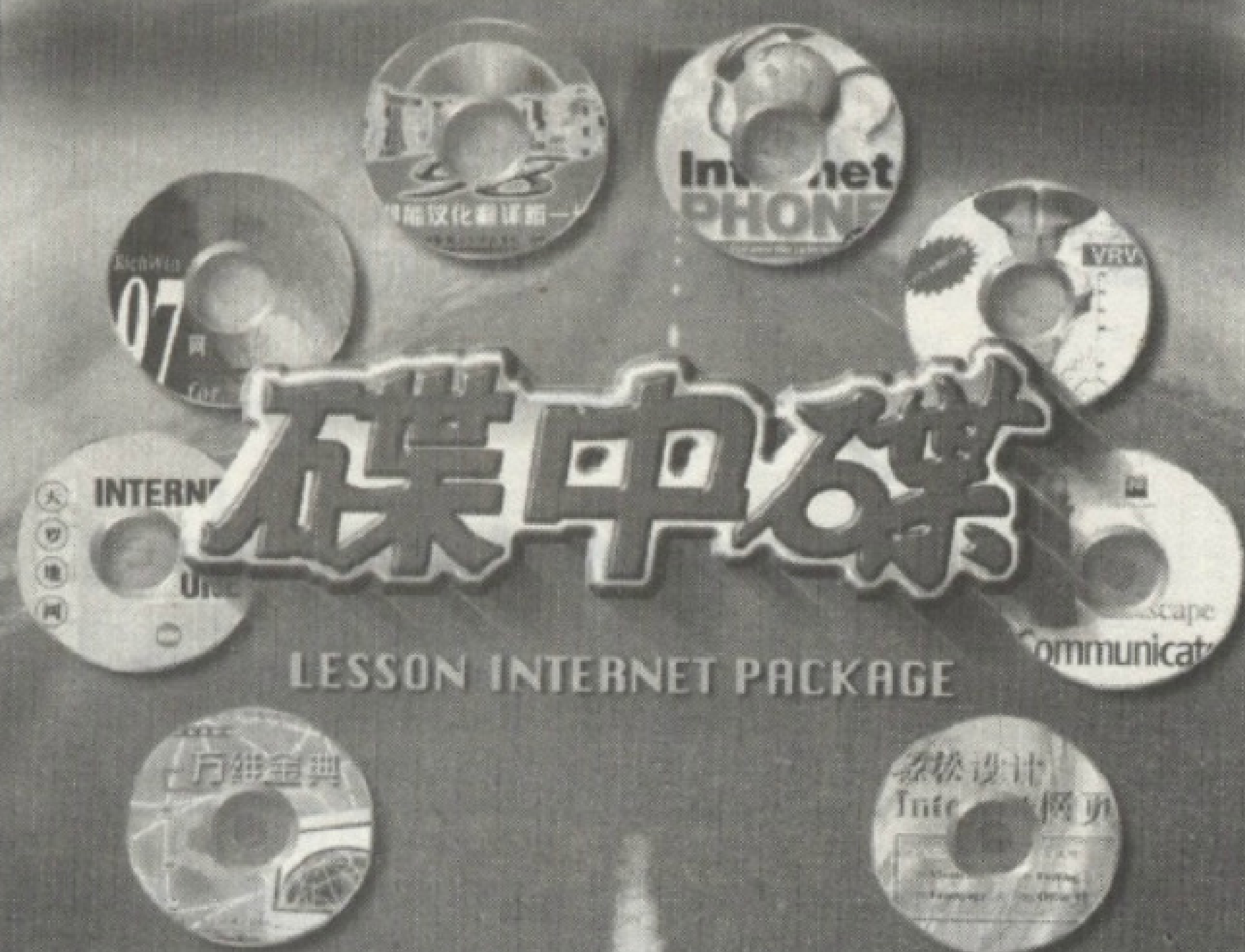


邮购地址： 北京和平门邮局3056信箱　**邮编：** 100051
收款人： 大众软件邮购中心　**邮购查询电话：** (010) 67024050

晶合顺达计算机公司（大众软件读者服务部）总承销
TEL：(010) 65232585-63、6526244-63　FAX：(010) 65266329

诚征全国代理！

RICH 4


“碟中碟”系列套装之一
INTERNET
INTERNET必备软件套装大全
碟中碟
LESSON INTERNET PACKAGE











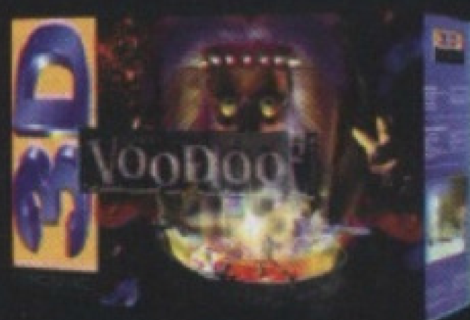
RAPHICS BLASTER

RIVA TNT

爆炸性的图形性能

- 提供世界级的 2D 和 3D 加速性能
- 基于 NVIDIA 的强大的 RIVA TNT 芯片
- Creative 的 Graphics Blaster RIVA TNT 为您提供绝佳的图形性能、可靠性和兼容性
- 超宽、高速的128位储存结构和双纹理像素3D处理技术，赋予任何应用程序极其惊人的速度。板载16MB、125MHz同步显存，强劲的250MHz DAC，在展示绚丽色彩的同时提供超乎想象的高分辨率和刷新频率

3D Blaster Voodoo2



Creative 的 3D Blaster Voodoo2 以3Dfx interactive 革命性的新一代 Voodoo2 芯片为基础，是新一代的超快3D游戏加速卡，它专为追求最佳 3D 品质的游戏玩家量身设计。在处理速度上，它比上一代的Voodoo卡提高了3倍，并且，除提供标准版的8MB / 12MB外，还有符合大众市场的8MB / 12MB版本，其卓越的性能，超群的表现，将带给您前所未有的高速享受

Graphics Blaster Exxtreme



平实的价格，专业的 2D/3D 方案，Graphics Blaster Exxtreme 是一款高性能的显示卡，它采用 3D labs Permedia 2 芯片搭配 4MB 以上的SGRAM，不但提高了色彩和解析度，更加强了显示效率　　支持众多图形标准如：OpenGL，Direct3D 及 HEIDI 等，并提供 AGP(4MB) 和 PCI(4MB/8MB) 两种总线形式
GB Exxtreme能同时对2D和3D图形进行快速，平滑地处理，能同时满足您对高品质 2D 和 3D 图形效果的追求

北京创新未来科技有限公司
地址：北京市海淀区海淀路 165 号创新园
电话：010-62510061
传真：010-62510062
邮编：100080

上海分公司
地址：上海市南京路 819 号中创大厦 1011 室
电话：021-62551087　62553477
传真：021-62552810
邮编：200041

广州办事处
地址：中国广州市天河北路 183 号大都会广场 911 912 室
电话：020-87554685 87554686
传真：020-87554678
邮编：510620

CREATIVE
创新科技
WWW.SOUNDBLASTER.COM

水晶精品







广东 麦晓波



北京 彭鹏





北京 彭亚辉

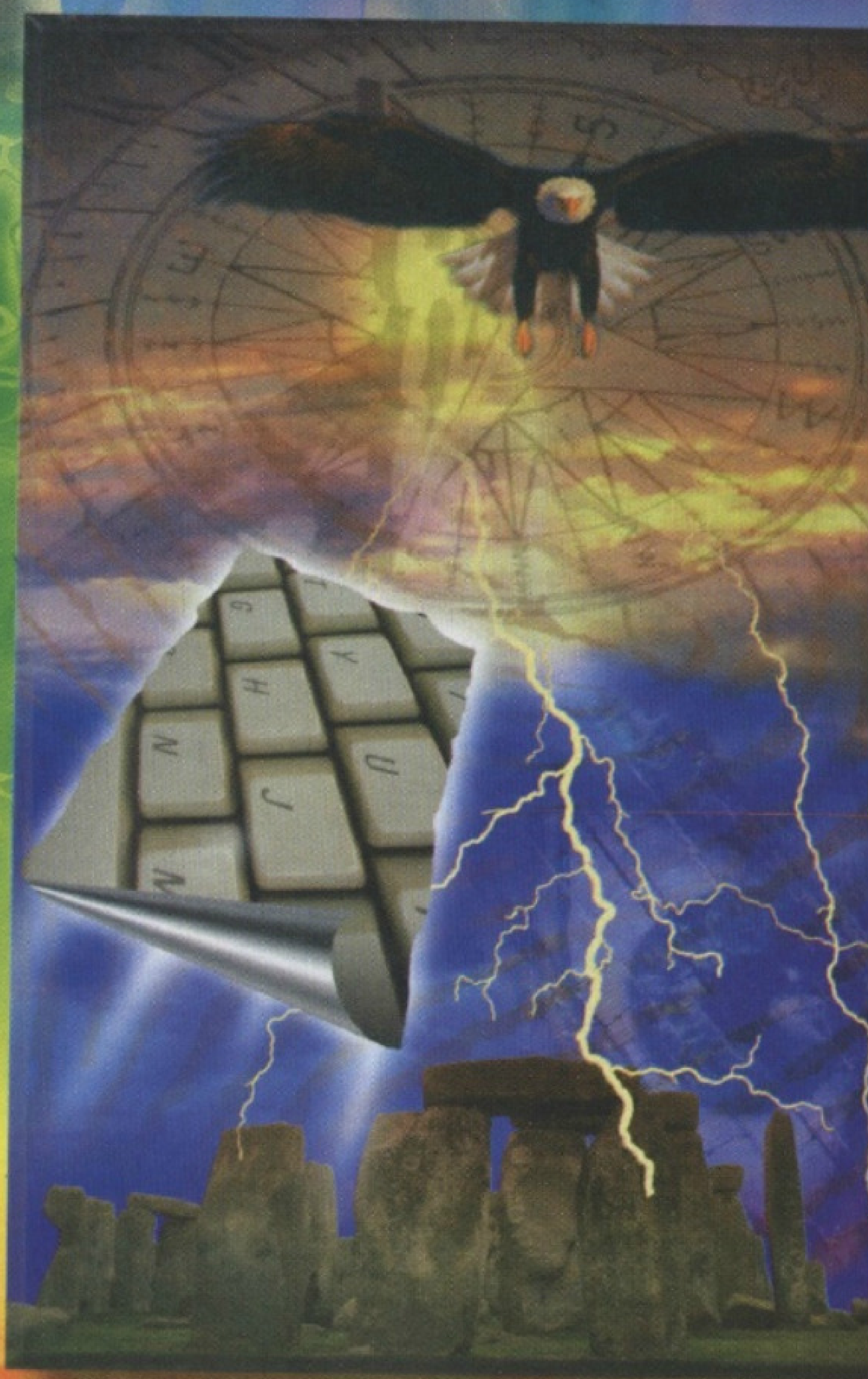
湖南 李艳





河南 蔡泽







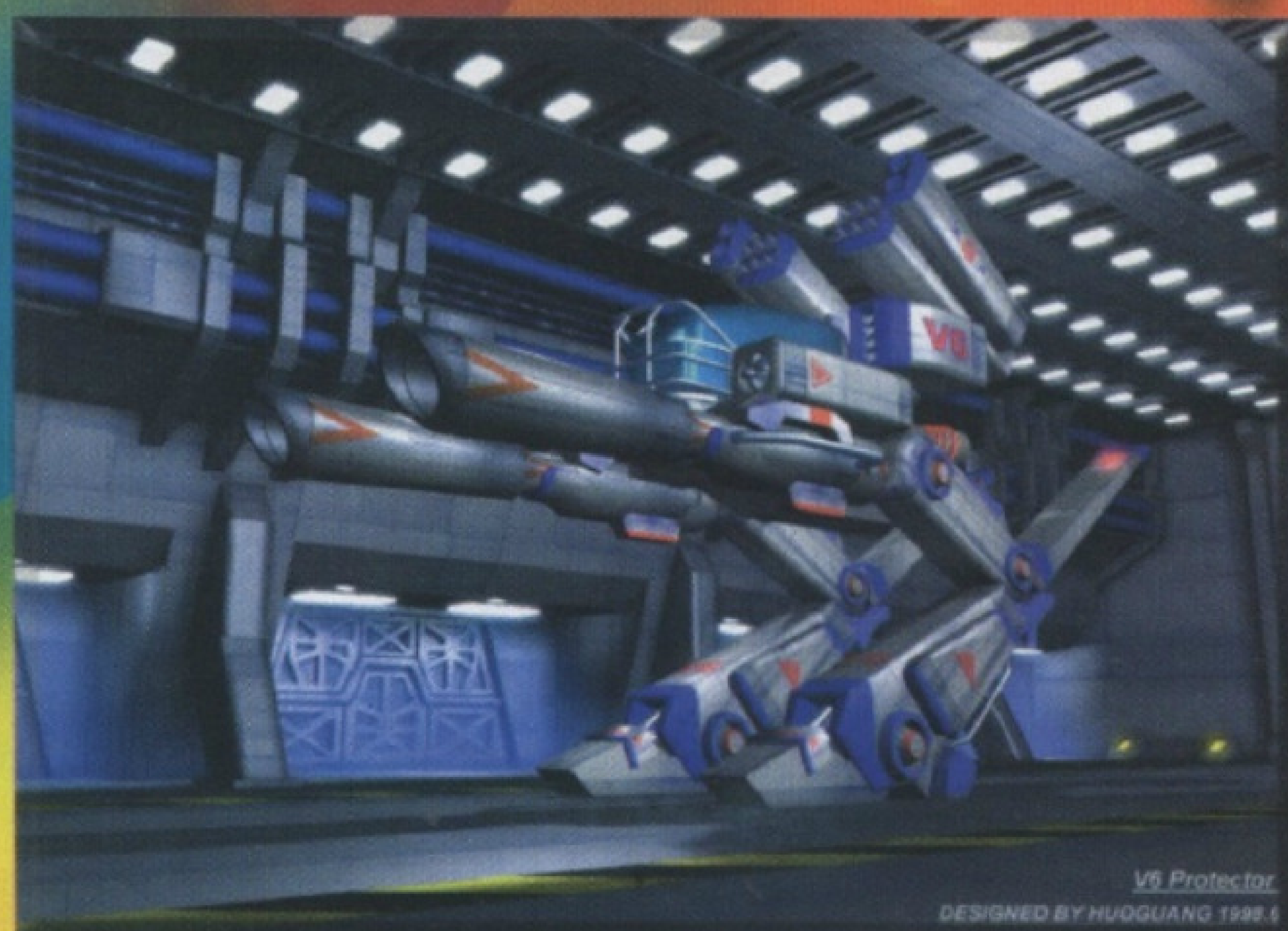
上海 贾文瑛



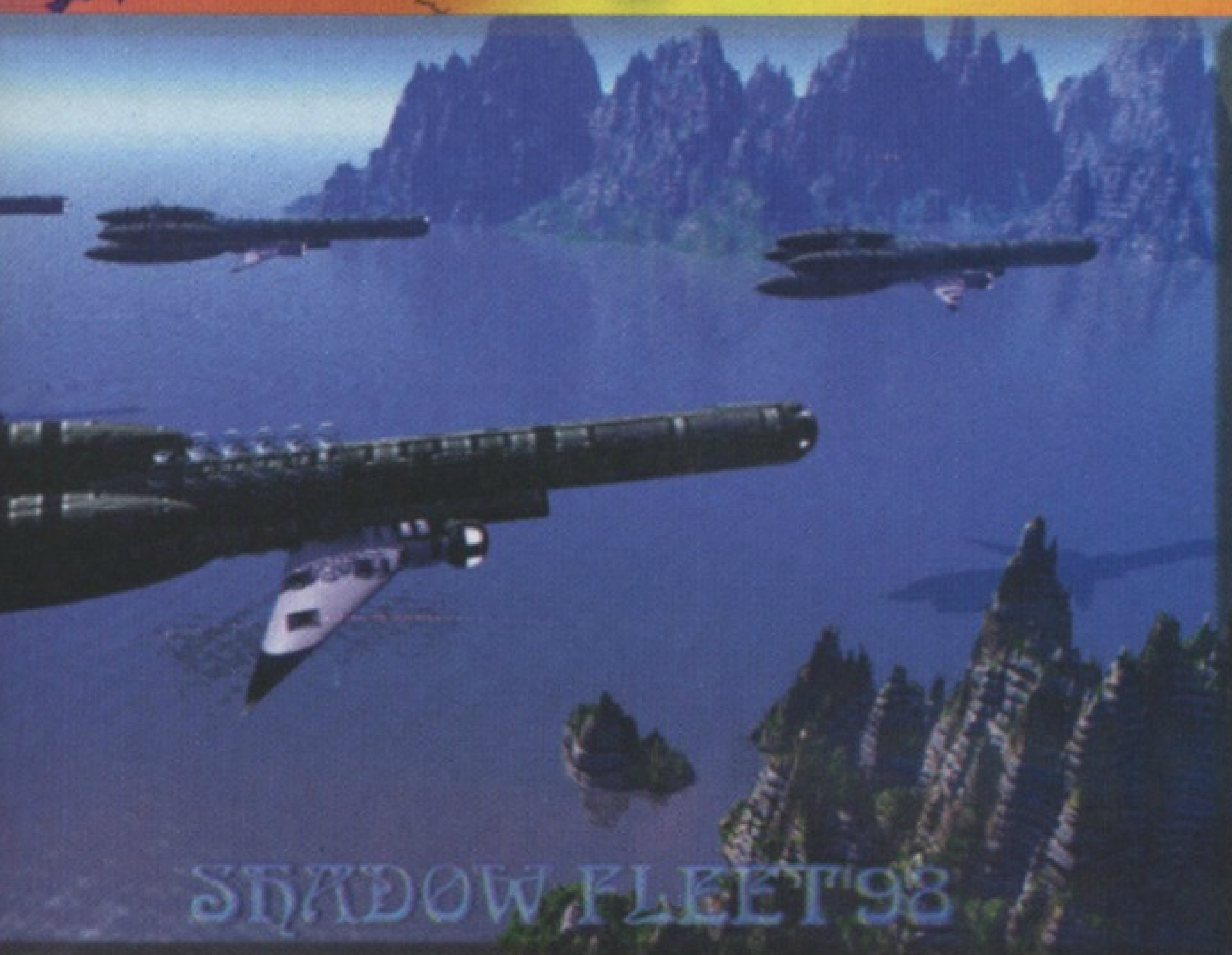


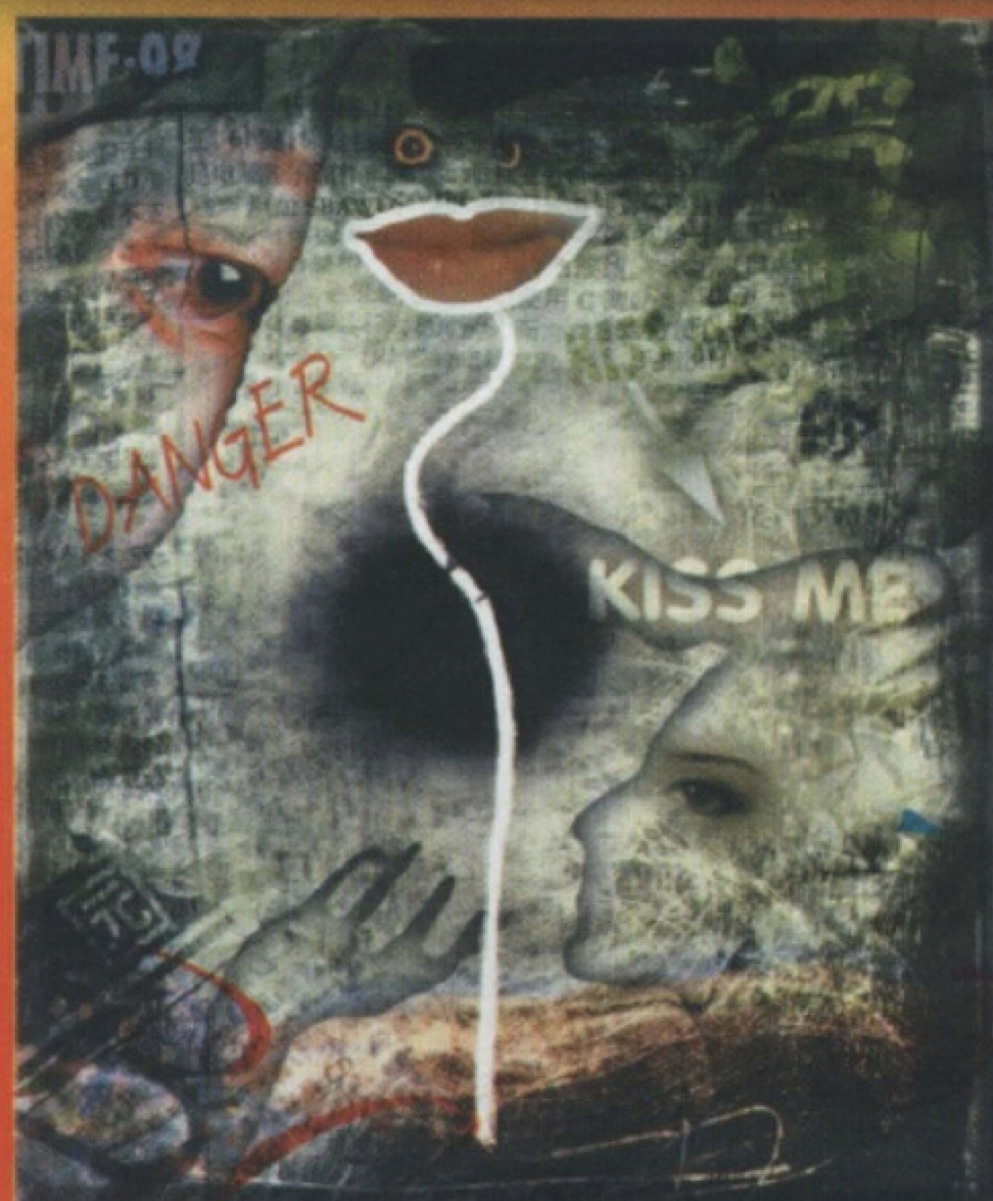
广东 李显华

北京 霍光



重庆 曾凝





北京 曹玉芹

游戏试炼场











极品飞车III







Need for Speed III

凯撒大帝III

游戏试炼场

CAESAR III

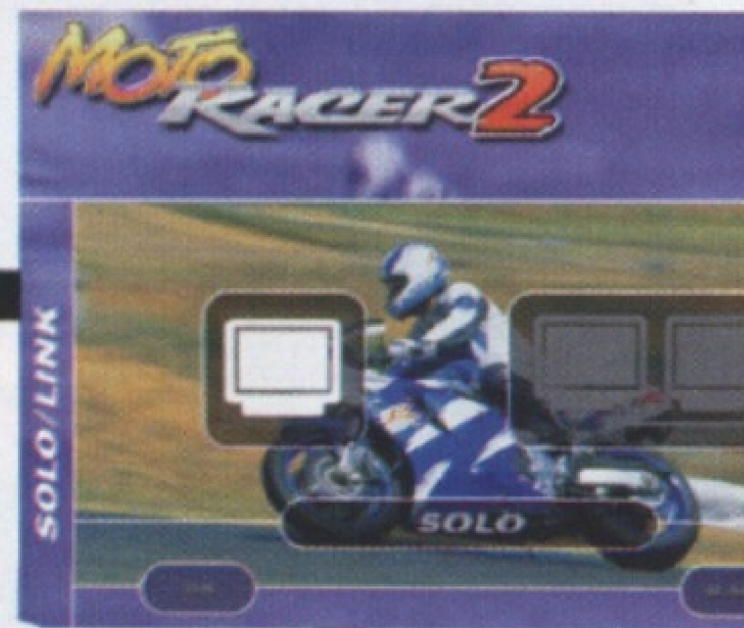




游戏试炼场







MOTO RACER 2™







摩托 2 雷神

MOTO RACER 2

START
OPTIONS
TRACK EDITOR
CHAMPIONSHIP

大富翁 4

经典名作！全家人同乐的益智游戏！



方圆电子音像出版社出版发行

晶合顺达计算机公司（大众软件服务部）总承销

电话：(010)65232585-62、65266244-62

传真：(010)65266329

诚征各地代理！



好画大家看，保证让你爱不释手。
高手过招，教你一幅幅从头做起。
极品攻略，四大软件任你调遣。
是一件不可多得的艺术珍品。
零售价：18.00元



扣人心悬的奇幻小说选登
渊源流长的 RPG 发展史
即将上市





定价20元
将与增刊同时发行
超炫动画尽展示
游戏策划全流程
精品攻略大收录



前线地带分门别类的介绍了 90 个
精品游戏
攻略指引包括
当今欧美最流行和火爆的游戏
售价：17.50元

剑魂

玩剑魂永远找得着北——送指北针

平常时也能自创新招——赠充气巨剑

十一月二十一日宝剑出炉

诚征各地经销商

Interplay™

BY GAMERS. FOR GAMERS.™





地　址：北京海淀大慧寺路8号泰诚商务会馆115室　100081

电　话：(010)62173322-251　传　真：(010)62189405-20

E-mail: acertwp@public.east.cn.net

每周五晚21:30～22:00第三波与你相约1026千赫“动心游戏

亚特兰提斯

失落的传说－中文版

Atlantis

Secrets d'un monde oublié

十二月粉墨登场

第3波

全景视觉技术：无拘无束的视野功能

精彩绝伦的游戏效果：捕捉真人的动作

宏伟华丽的情节：传说中的大陆，独具的文化及秘密等您去探索

一个千载难逢的冒险机会，一个不能失败的宿命之战！



一次拥有亚特兰提斯——拼图游戏大赠送

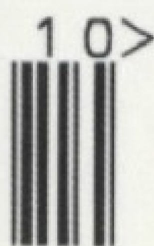
TOP TEN

1. 星际争霸
2. 足球98
3. 仙剑奇侠传
4. 铁甲风暴
5. 暗黑破坏神
6. 命令与征服
7. 古墓丽影II
8. 横扫千军
9. 世界杯98
10. 黑暗王朝

98'9



ISSN 1007-0060



9 771007 006005

刊号:ISSN1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号:82-726

零售价:6.50 元
订阅价:6.00 元